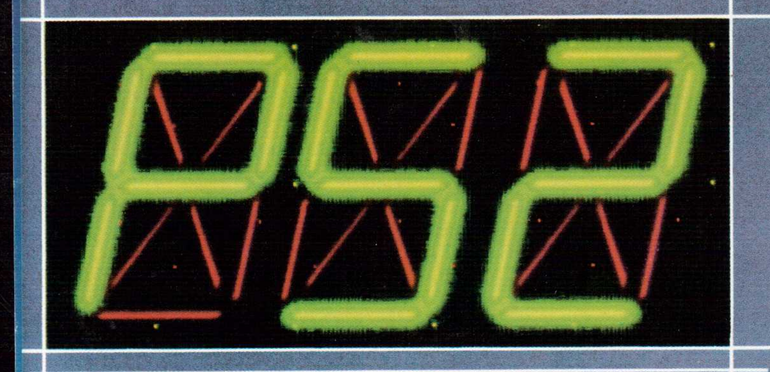
电子游戏与电脑游戏

TV & PC

科学时代



2000.3





3月4日　39800日元

cpu:Emotion Engine
graphic:Graphics Synthesizer

media:CD-ROM&
DVD-ROM

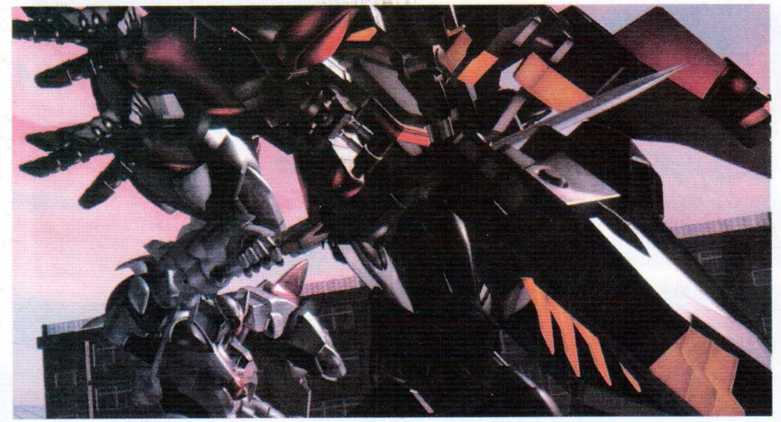
slot:8MB
MEMORY CARD

controller:
Dual Shock2

length:301millimeter

width:178millimater

movale standing:
Setting Height&Wide



圣灵机

系统、人物、故事等新情报的公开!

“圣灵机”是以称为圣灵机的机器人所活跃的世界阿卡尔迪亚为舞台的真正 S·RPG 作品。描写了无意间被召唤至异世界的主人公,被卷入战争时的情况。这款游戏是过去制作了无数名作 S·RPG 的 WINKY SOFT 首个原创作品,期待度很高。

机种:PS　厂商:WINKY SOFT　类型:S·RPG
媒体:CD－ROM　发售日:3 月 23 日

重新确认游戏的 POINT

高度战术的真正 SLG

游戏基本由 SLG 与 AVG 两部分交互展开。在 SLG 部分中加入了地形效果,地图高度差等概念。可以感受更深的战术性。



▲游戏中,战斗需要很高的战术。

恋爱 AVG 的因素

本游戏的特色是可与同伴人物交流的个人部分。与同伴们交谈可提升信赖度参数。该参数上升了,就可能结成朋友或恋人。



▲在游戏中与登场的女孩可能会发生恋情。

细腻的高水准画面

SLG 部分中的战斗舞台与 AVG 部分中的背景是由细腻的高水准 CG 表现出来的。战斗舞台有山岳、城市等许多种,可进行不同情况的战斗。



▲在战斗的场景中,景物的描写非常的壮观。

战斗切换无的快速战斗

进入部队间的战斗后,会出现相对应的动画。因为战斗画面没有切换,战斗可须利地展开。人物脸部表现采用了 CUT IN 方式,很精彩。

▲机器人战斗的场面也是相当的壮观。

WORLD &STORY

故事舞台是炼金学技术发达的异世界阿卡尔迪亚。不文明的战争持续着,巨大机器人圣灵机成为战斗的主力……。在和平的现实世界生活的主人公风见·都宇也。无意间被召唤至阿卡尔迪亚世界……



▲游戏的舞台发生在阿卡尔迪亚大陆。

INTRODUCTION

生活于现实世界的高中生风见·都宇也面前突然出现两个巨大的机器人。两个机器人的激战把风见卷了进去……第二天风见从床上醒来后,发现从那天起人的生活改变了。看上去相同但又不同的世界……。在感到奇怪的风见面前出现了一个男人,告诉他“你已经不是这个世界的人了……”。



CHARACTER & MECHA

在炼金学这一奇异技术发达的异世界阿卡尔迪亚。战争中的部队是称为圣灵机的巨大机器人和其驾驶员们。以下把这里的主要人物以及其乘座的圣灵机加以介绍，其中有两个初次公开的新人物。



风见·都宇也



WITH 来夫瑞德

突然被召唤至阿卡尔迪亚的热血高中生。使用 2 人乘座的圣灵机来夫瑞德，可选择同伴。



CHARACTER& MECHA

NEW！！两个新人物

梅松



气质与本领兼备的女性。来到阿卡尔迪亚后失去了记忆。使用圣灵机阿哈迪。

菲因·杰·巴索



感情激烈的阿卡尔迪亚人。对决定的事会全力以赴。使用圣灵机埃塞尔多夫。

安·泰诺基

WITH 比基亚尔

被召唤至阿卡尔迪亚的女高中生。性格多变使用高机动型圣灵机比基亚尔。



CHARACTER& MECHA

须尾·霞

WITH 欧威斯特

比风见稍晚被召唤来的少女。使用支援 2 型圣灵机欧威斯特。



CHARACTER& MECHA

奥蕾索·伊班达巴努

WITH 贝松卡尔

美丽的法国少女。喜欢小动物。使用高速度的圣灵机贝松卡尔。



CHARACTER& MECHA

赵空秀

WITH 纯红圣灵机

两年前被召唤来的侠义男人，是个少言的中国人。使用力量与机动性兼备的纯红圣灵机。

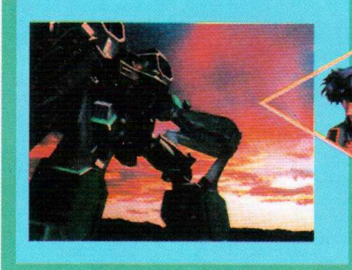


CHARACTER& MECHA

库罗贝斯·卡米松

WITH 巴尔德克

性格直率的原巴鲁空军驾驶员。使用长距离支援型圣灵机巴尔德克。



CHARACTER& MECHA

亚瑟·诺桑

WITH 德莱迪斯

知识丰富。沉着冷青争的工人。使用圣灵机德莱迪斯。





CHARACTER& MECHA

GAME STSTEM

游戏由进行故事的AVG部分，进行战斗的SLG部分和与同伴们交流的个人部分3个部分交替展开。它采用了极正统的系统，但在AVG部分中则导入了多剧情的变化，以及恋爱AVG般的玩法。由于加入了各种情况的因素，因而产生了更深的游戏性。下面为大家介绍一下这3个部分。




剧情发展的流程



▲游戏的发展是以AVG→SLG→PRIVATE的方式发展的。



▲剧情发展的第二步就变成SLG的类型了。



▲在PRIVATE模式下可以随意在各种场合与自己的同伴对话。

AVG 展开宏大的故事

游戏中故事的基本部分，是由人物与人物间的对话展开故事。另外在故事中对应剧情还会出现相应的对话与行动的选项。依据选择，故事的内容将发生变化。



●通过选择改变故事和信赖度。

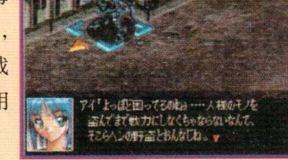
根据选择，同伴的信赖度也会改变。信赖度太低的话，人物就不会在战斗中成为NPC，而是自由行动。相反信赖度高时，就会发生与人物相关的事件。



▲选择不同的选择项将会发生不同的故事。

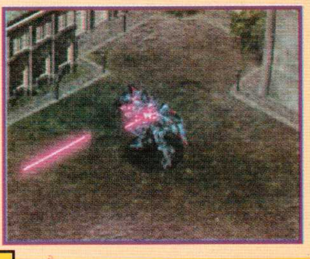
SLG 真正的战斗

使用部队达到每个剧情中设定的胜利条件每个回合下达移动或攻击的指示，最终完成任务。除了可感受到战术的系统外，每个人物还可使用类似魔法的指令。



●战斗中的画面切换。

部队间的战斗不会出现画面切换，而是在地图上表示出动画。因而战斗的展开很快速。在战斗时画面中还会表示出驾驶员的脸。这种动画般的演出，更提高了战斗的现场感。



PRIVATE 与同伴们交谈

在母舰中移动并与遇见的同伴们交谈。通过对话可提高同伙的信赖度，还会发生恋爱方面的事件。





◀▲在PRIVATE模式中移动的场所会在菜单中表示出来，让玩者自行选择。

●个人事件发生

个人部分中会发生与人物相关的事件。其发生条件取决于信赖度的情况。另外还准备了许多事件的画面。

由个人发生的事件!



◀▲在PRIVATE模式中，如果你与某些人的关系非常亲密就会发生一些特别事件。



夏色 剑術小町

◀▲充分表现女孩子们魅力的镜头!

机种:PS　厂商:NEC　类型:SLG
媒体:CD－ROM×2　发售日:3月16日

最新情报 彻底大公开!

今回为大家介绍"剑术小町",把游戏的主要内容和游戏类型及登场人物以及游戏的各重要因素作一个全面的介绍!

小町是什么样的游戏?

全国5年剑术强校集中进行的面向高中比赛的夏天强化训练。"小町"描写的是训练中的7天生活。游戏中的每天由AVG和育成SLG两个部分互换进行。玩者做为桂木馆学园的主将,不断锻炼着剑技,目标是在最后一天举办的"五校战"中取得胜利。

充满恋爱要素的SLG作品!

说是是热血剑道的作品,但在"小町"中仍有引人注意的女性人物。在AVG部分中会不断出现有关与女性人物的事件,以下以人物篇中的新人物佳乃子为例,首次公开本作的事件CG。

▼主人公与菜摘相见气氛变得温馨起来。

▲主角与宫本是剑术上的对手,在剑以外会是情敌吗?

▲平时戴着眼镜,看起来样貌一般的佳乃子把眼镜摘下来后,样貌还是很可爱的。

与女主人公们相见

在AVG部分中,先指定地图上的地点再进行移动。利用与女性人物的交流,可使宿舍更加充实。

武藏屋的小姑娘 久保希

合宿所武藏屋的女孩、小学五年级学生

AVG 新事件CG渐渐完成

CHARACTERS 主人公与各人物间的关系 CHECK!

游戏中现在公布了作为恋爱对象的女主人公一共有 7 人。旁边是我们为大家制作的以主人公为中心，参加“五校战”的主要人物的相关图，玩家对照相关图，可以在玩之前作为一个参考。另外，请大家注意右下角插图中各校女子部学员的制服与穿着，每一种的设计都是很有个性的。



火村学园
- 主将 九屿秀二郎 —— 喜欢日本文化，个性我行我素。（棘手）
- 法国留学生 埃特瓦尔·布莱谢（感兴趣）

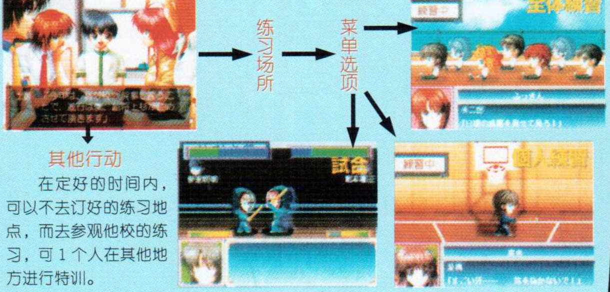
水天馆高校
- 副将 仁礼 吉保（讨厌）
- 主将 千堂 露理 —— 性格内向，与菜摘是旧友。（实际很好）

金龙学园
- 主将 宫本 阳正（好对手）
- 女子部主将 神垣 葵 —— 与主人公青梅竹马。（初恋对象）（友情与恋人之间的关系）

明士学园
- 副将:大武 征吾 —— 与主人公的哥哥有仇。
- 主将的妹妹 春日部 舞（抬不起头）
- 喜欢使用古武术 藤村 紫京 —— 是一所神舍的巫女。（看做是对手）

桂木村学园
- 学园的 OG:宗方 佳乃子 —— 喜欢说话，被人称作大姐姐的人。（很谈得来）
- 早濑 菜摘 —— 性格稳重的女孩，但身体柔弱。（恋心）（单相思）
- 副将 上杉 土朗（心醉）

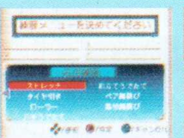
在 SLG 部分中，当然可以进行剑的修行。早、午……一天中分为 6 个时间带，分别是各自练习的时候（大多是操场和道场）。这种安排是前一天夜里举行的“主将会”中各校一致决定的。这时如想与其他高校选中同一时间、同一地点的话，就要用合宿练习或比赛等特殊的方式。另外即使是自校的练习，也可通过个人修行、全体修行、个人指导等进行大范围的培养。



其他行动
在定好的时间内，可以不去订好的练习地点，而去参观他校的练习，可 1 个人在其他地方进行特训。

通过“SET MENU”育成 SLG 初玩者也可放心!

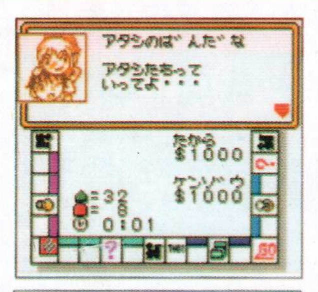
练习中可选择腕、股等各种练习。而本作新加入了可选择重视平衡或重视速度之类的 SET MENU。这样初玩者也可放心。





SLG 中更易游戏的系统










DX 大富翁 GB 版

厂商:Hasbro　类型:TAB　机种:GB
媒体:卡带　发售日:3 月预定

(强手棋类型的纸牌游戏) 体验 Gameboy 上"DX 大富翁"的乐趣

被誉为"纸牌游戏的王者"之称的游戏,"MONOPCLY"深受世界各地玩家的好评。现在 Gameboy 版的"MONOPCLY"今次也登场了。

大家都知道"MONOPCLY"是一种强手棋的游戏,玩家可以在棋盘上,购买土地,建造房屋,等一些设置,从而争取资金然后再发展,直到把对手的所有奖金争到手,使其破产的纸牌游戏。而些次 Gameboy 的作品,加入了更多的要素,电脑的思维能力大大加强,玩起来会更加有乐趣,而游戏的方法也是很自由的,在游戏中你只能靠命运运用自己的知力和交涉力来完成自己的目标。

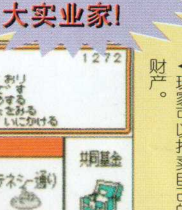


▲▶得到物件后,玩家可以进行买卖和交换。




◀▼建立家园,土地买卖成为实业家,如果财产没有的话,就会破产失去游戏资格。

目标是成为大实业家!



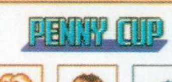
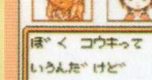
快去拍卖场买好东西



◀玩家可以拍卖自己的财产。

▶拍卖是以 10 元田为单位而进行的,如果你是高手的话,可以在相场买到很优惠的东西。

热门的大会模式!

▲大会模式有 5 种,但是有时间限制。

2 种类的游戏场地规则收录



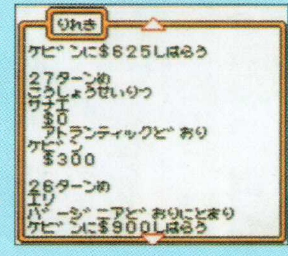
今次的作品,虽然以日语型式登场,但其它国家的玩家也可以很轻松的上手,体验游戏的乐趣,在游戏时玩家可以设定每个游戏者的资金数合人数,也可以相对的去设定电脑对手的能力,使游戏更有难度,更有乐趣。

JUSTGO 游戏开始的地点有一个固定的数值,但当玩家走一圈后,再停到开始地点上的时候,就可以得到原来 2 倍的 400 点资金。

JACKPOTS 如果玩家前进中停止在停车场内,就必须按游戏规则支付,所得税和物品税。

很有用"旅历机能"

在 Gameboy 中也有记录的机能,在游戏中也可以随时进行记录,当下一次开始游戏时利用旅历机能就可以从以前记录的地方进行游戏。这个机能,对于使用熟练的人来说是个很容易的机能,是一个好用的机能。



机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:RAC
媒体:未定 发售日:3月4日

OUTER PASS START!

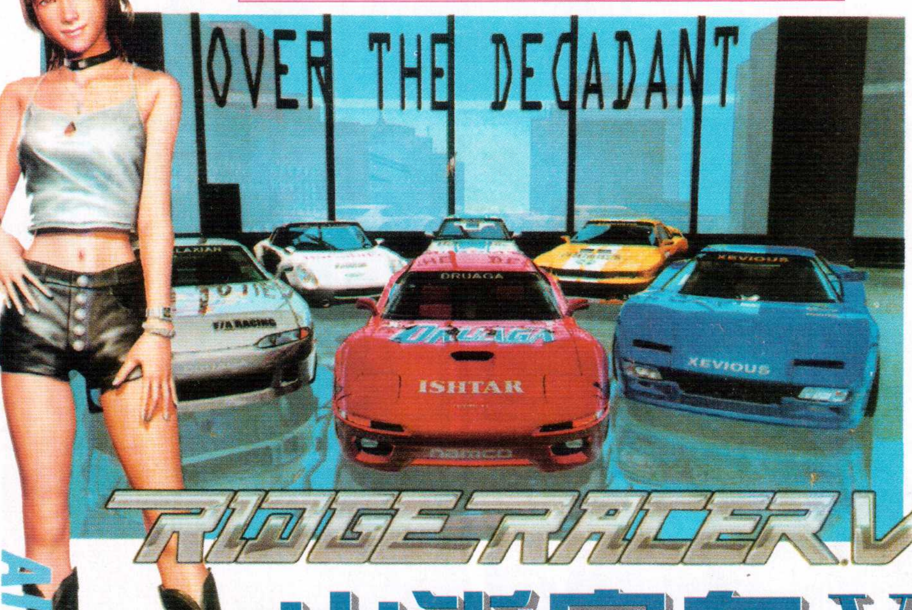
这是全长4535米的山地型赛道，特点是有上下坡和S型拐弯。











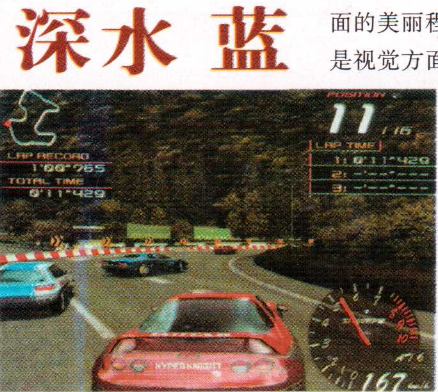
RIDGE RACER V

山脊赛车V

AI FUKAMI

深水蓝

"山脊赛车V"充分地发挥了新主机的性能，从深水蓝的身上就可以看出作品画面的美丽程度。当然不仅仅是视觉方面，汽车的活动和速度感都有了明显的提高。本页公开的是在车手视角下环赛场一周时的连续画面照片，从中可以了解到本作品的精彩之处。



▲这是从车辆后方俯视的视角，在比赛中按▲键就可以切换视角了。



◀通过特定地点时会与前方的车辆产生时间差。

SECTOR TIME INFORMATION





NEW RIDGE RACER

CAR CATALOG

在此介绍初始阶段可以使用的6辆汽车，完成各模式后就可使用更高性能的车辆。

KAMATA FIARO



◀操纵性灵敏，任何人都可轻松驾驶的运动车。

DANVER TOREADOR



▶重量较轻，可以以极快的速度行驶的运动车。

RIVELTA SOLARE



◀追求最高速度的高级车手使用的车辆。

KAMATA FORTUNE



▶虽然转向力一般，但驾驶性比较好，性能很强。

RIVELTA MERCURIO

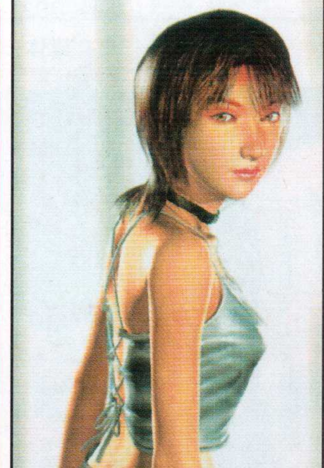


◀速度与操纵性比较平均的优秀车辆，外表也很漂亮。

HIMMEL E. O.



▶操纵性最佳的车辆，乘座时的感觉极佳。



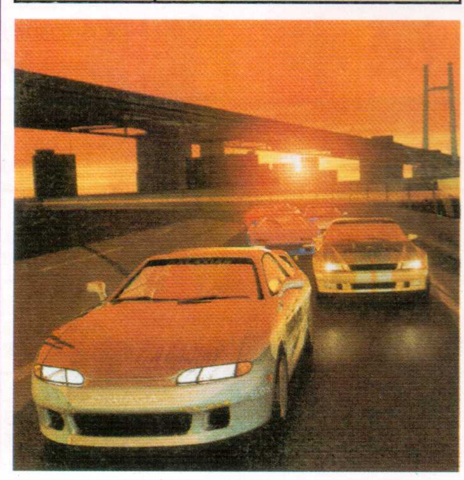
RACE MODE GRAND

在"山脊赛车V"中，选择赛道进行比赛并取得胜利的GRAND MODE是作品的主要模式。如果满足特定的条件，车种与赛道也会相应的增加。

◀▼游戏开始前进行难度、车队、赛手名称、车辆颜色等设定的选择，再存储在记忆卡中。

GAME MODE

模式	说明
DUEL	与电脑控制的车辆进行一对一或总共5辆车的比赛。
VS BATTLE	分割画面进行两人对战，可使用游戏中出现的全部车辆。
TIME ATTACK	进行3周的计时比赛，行驶的只有玩者一辆车。
FREE RUN	无视时间与比赛对手，可自由地驾驶的模式。













PRIX 主要模式大介绍！



1 GP选择

▲选择进行比赛的赛道。

2 选择车辆



▲选择并设置使用的车辆。

3 比赛开始画面



▲确认赛道并选择 BGM。

4 比赛结果表示



▲取胜后就会进入下一比赛。

BOOM BOOM SATELLITES

由川岛道行和中野雅之组成的摇滚乐队，97 年在欧洲发行了专辑并获得好评，参与了本作的制作。

MIJK VAN DIJK



80 年代后崛起的音乐作者，现在是德国最重要的制作人之一，他担当了游戏中的 5 首 BGM。

SOUND

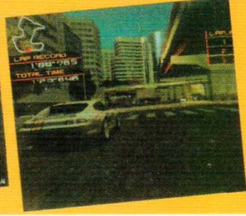
作品中收录了许多著名艺术家的创作曲目。











REPLAY

可以从各个角度欣赏自己比赛时的情况。



建設重機喧嘩バトル

ぶちギレ金剛!!

热血金钢

机种:PS2　厂商:ARTDIN　类型:ACT　发售日:2000 年春

发生在施工现场舞台上的热血物语!

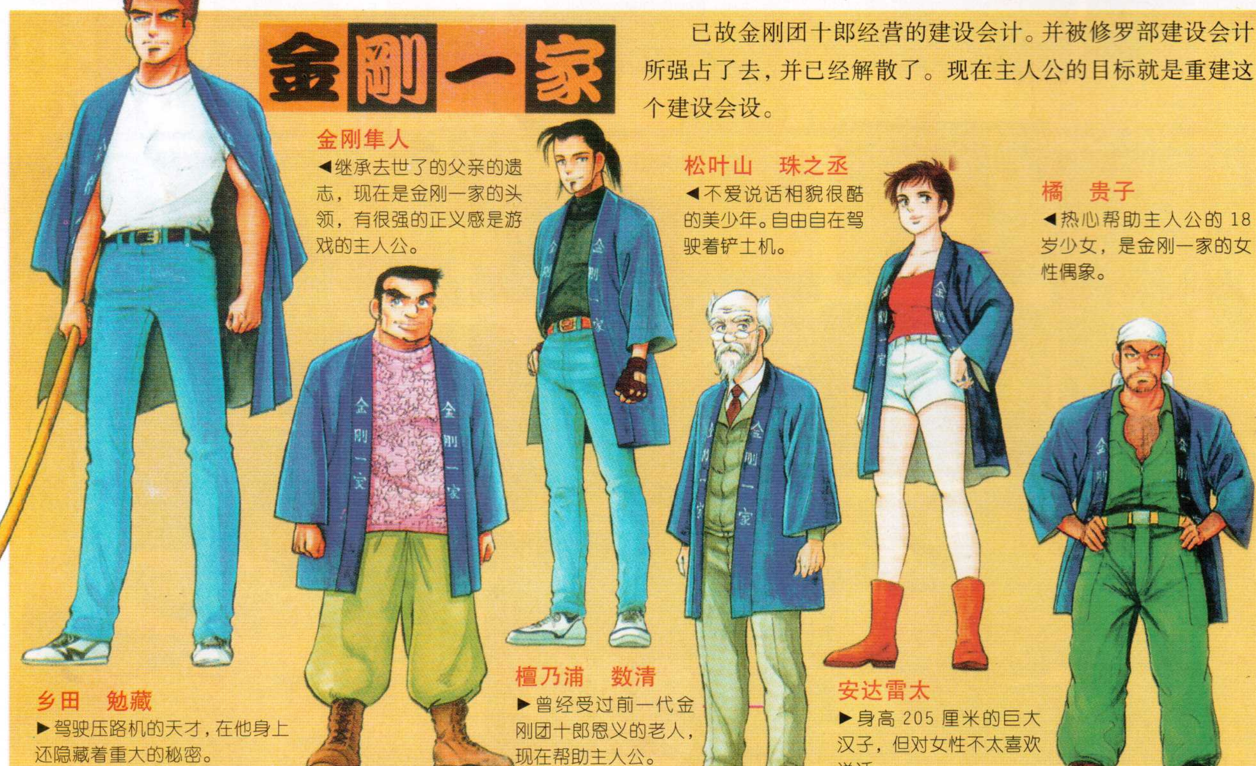
为了自己的命运进行战斗!

这个游戏想法很摩新异，人们都知道乘座机器人去战斗，但却不知道乘座施工工地现场的大型机器去战斗，这个游戏就乘座这些施工工具与对手战斗的游戏，主人公是建设会社的第二代头目，他们的宿敌是恶德建设会社，在施工工地上他们之间展开了一场恶战。这个游戏的最大乐趣就是为了生存把生命作为赌注，奋战到底，充分体现了人与人之间的友情。



金刚一家

已故金刚团十郎经营的建设会计。并被修罗部建设会计所强占了去，并已经解散了。现在主人公的目标就是重建这个建设会设。



金刚隼人
◀继承去世了的父亲的遗志，现在是金刚一家的头领，有很强的正义感是游戏的主人公。

松叶山　珠之丞
◀不爱说话相貌很酷的美少年。自由自在驾驶着铲土机。

橘　贵子
◀热心帮助主人公的 18 岁少女，是金刚一家的女性偶象。

乡田　勉藏
▶驾驶压路机的天才，在他身上还隐藏着重大的秘密。

檀乃浦　数清
▶曾经受过前一代金刚团十郎恩义的老人，现在帮助主人公。

安达雷太
▶身高 205 厘米的巨大汉子，但对女性不太喜欢说话。



操作施工用重型机械展开战斗！

游戏的故事不仅沿着与宿敌的重型机械战斗展开，还会有其它的战斗发展故事情节。在这个游戏中不仅可以单人与电脑进行战斗，也可以两个人合力来战胜电脑。在战斗中玩家可以选择6种类型的重型机械。而每种机械都有自己的特徵及特殊技能，通过PS2的强大机能玩家可以充分体验到游戏战斗的乐趣。

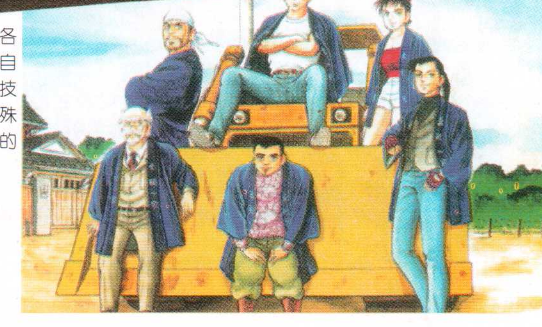
使用重型机械与对手展开博斗！

▲金刚隼人使用压路机与珠之丞使用的铲土机进行对战铲土机利用它的长臂进行远距离攻击，但被隼人驾驶的压路机用体当巧妙的化解了。

▲在战斗中各种机型都有自己的特殊技能，使用特殊技能是取胜的关键。



▲除了铲土机和压路机以外还会有其它施工用大型机械登场！



气势磅渤的机械与机械间的战斗场面！

游戏中出场人物介绍

修羅部建設

对金刚一家使用下流手段的建设会社，下面是这个会社成员的介绍。



修罗部　梅

◀是修罗部建设会社的BOSS，45岁，看上去比实际年龄还要老。

十文字　彩

◀好胜心很强的女性，曾经是淑女部的头头，领导女士们干过一些事情。

成田兼男

◀他是修罗部建设会社的第二个头目，与敌人战斗时会不择手段，性格非常冷酷，出生于大阪。

结城　洋介

▶特别注重自己的外表，是自我陶醉型。

其他人物介绍



杰克本卿

▶不爱说话且有一双锐利的眼睛的男子。他的过去不被人知是一团谜。他有着优秀的驾驶推土机的本领。

役所的大叔

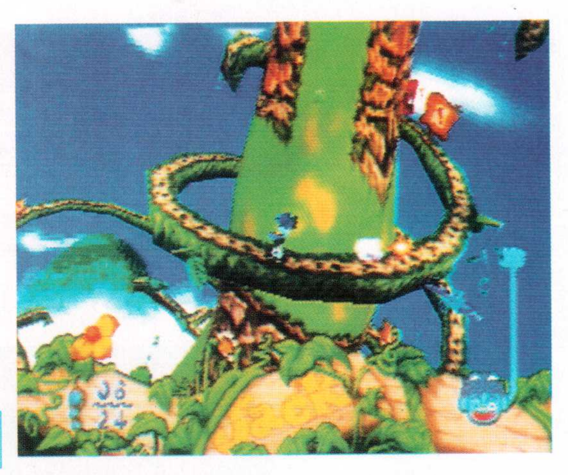
◀金刚一家与修罗部建设中间地区役所的勤务人员。与人说话时很有趣。

犬！？

▶看见男人时的态度不很明显，但要是女性的话它就会摇头摆尾。



坏孩子杰克



机种:PS　厂商:YO MURASHIMA　类型:ACT　发售日:预定 3 月 23 日

偷盗、欺诈、捣蛋……迅速逃掉!

主人公:杰克



世界第一的坏小孩

他是一个非常坏的小孩，到什么地方都令人非常讨厌，某天他妈妈告诉他让他去把牛买了，然后出去去旅行。

这个游戏是以巨大的“豆角树”为舞台的动作游戏。游戏的主人公是一个名叫杰克的坏小孩，他在这个地方，时常引起一些事件。比如诈骗、偷盗等，当事件发生后你必须操作主人公快速逃脱追赶你的对手。这就是这个游戏的新意之处，在逃跑过程中你要小心追赶你的敌人的攻击，想尽一切办法躲开敌人的攻击，不然就会被抓住，游戏的宗旨就是只要逃掉就是胜利。

奇想天外的剧情

杰克带着爱牛从街道中出来，准备用牛交换豆角的种子，当交换完了之后，牛确不知为什么到下了……杰克非常生气带着种子从这个地方逃了出去。



▶按照母亲的话，杰克准备到街外把爱牛卖掉……

目标是“豆角树”的顶点

“豆角树”是非常高的，开始目标就是到达树的顶端，但是最后即使是到达宇宙间树的顶点，也只是一个流言……



也可以往下走

主人公在巨大的豆角树间行动时会时常从下往上走或从上往下走，这样就会损失一部分体力，这里有个窍门就是当你从上往下行动时，可以从上面一层往下跳到下层，在空中进行空中游泳的动作,这样可以使体力减少减慢。



从树杆上往上爬

在“豆角树”上从树杆上也可以往上爬，这样可以走很短的路，来到上面，但是请大家一定要注意这样会减去很多体力。



▶画面右下方是杰克体力表示图，如果下面的胳膊变短就证明体力在减少。

逃脱追赶你的敌人

在各个场景中，杰克都会遇到追杰克的敌人。他们的攻击方法各有不同。但如果受到的攻击，就会减慢行动，甚至不能行动。



◀在受到敌人攻击时，按○键连打就可以摆脱。

ビン一君

以前是某大企业的职工，他也对『豆角种子』很兴趣，当得知杰克拥有豆角的种子时，就一直对杰克穷追不舍，一心想拿到种子。

2000·3期(总第50期)
2000年3月15日 出版



主办单位 海南省科技咨询服务中心
出版 科学时代杂志社
编辑 科学时代杂志社编辑部
本刊顾问 常志海 林英 黄宗道 尹双增 黄进先 林维纲
本刊法律顾问 海南弘钢律师事务所/陈任雄 林接明
社长兼总编辑 陈日岷
副总编辑 张立 章之洁 卢克 冠文
策划总监 肖裕藩
执行主编 卢克
执行副主编 冠文
本期责编 陈宇
版面设计 张华
美术编辑 薛霜
国际标准刊号 ISSN1005－250X
国内统一刊号 CN46－1039/G3
国内总发行 重庆市邮政局
订阅零售 全国各地邮局
邮发代号 78－117
邮购地址 北京清河邮局062信箱
邮编 100085
出版日期 2000年3月15日
印刷 山东莱阳新华印刷有限公司
广告许可证 琼工商广字04号
电子邮件信箱 Zhang Ni @ publie hk. hi. ch
读者热线 010－62924382
总编辑室 0898－5349204
广告发行部 0351－7066387 0898－6890804
社址 海口市海府一横路科技咨询楼四层
邮政编码 570203
定价 7.90元

科学时代
电子游戏与电脑游戏

业界新闻
E·T DRAGON

网海纵横
CARL WANG

超攻略道场
DRAGON、ANGEL、默文

纵横四海
驰骋

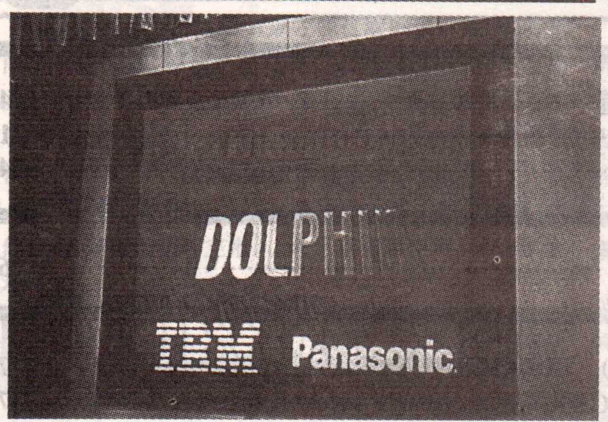
GAME同人馆
默文

信息专页

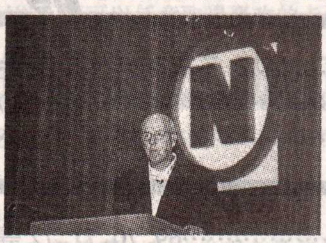
彩页
ANGEL、DRAGON、E·T、默文

业界新闻

SCOOP 海豚和GBA的发售日与价格



去年5有以来，任天堂发表的新主机海豚到现在依然没有任何硬件指标和具体的发售日，而去年9月，任天堂又发表了将会发售GAME BOY的后继机种—GBA。玩家对这两主机的发售相当关心，就在2月1日，NOA(美国任天堂)社会在西雅图的记者招待会上透露，海豚和GBA今年可能会与日本同时发售，而NOA副社长更向记者说海豚的售价为200美金(22000日元)，GBA为100美元(11000日元)。不过任天堂的山内社长曾说，海豚将是全世界同时发售，而GBA将在8月分发售。那么NOA的发表是否是真的呢?“NOA说2种机种的价格和发售日并不准确，海豚和GBA的价格还未定，至于发售日，海豚将在今年的圣诞节美、日同时发售，而GBA则在8月发售（美版未定），现在2个机种还在开发中，详细情况大家等待发表日期”。(任天堂广报)





SCOOP 海豚比PS2性能高30%?

在刚于德国举行的51届玩具展中，NOE(欧洲任天堂)发表了一些关于海豚的有趣消息。首先是NOE打算让欧洲能跟随其他发售海豚的地区，预定于今年年末推出主机，虽然正式的主机性能尚未公开，但根据NOE的销售及市场总监表示，NOE打算于9月在伦敦举行ECTS会议中实机展示海豚。另外同一场合中，他还表示单以影像方面来计算，IBM的GEKKO拥有极高的性能，比起PS2要高33%，比DC更高2倍，加上利用DVD作媒体，以符合市场的价格发售，海豚将会是“最快”的主机。



SCOOP 记忆GAMEBOY的数据 TURBOFILE GB登场!





与GAME BOY本体连接可以记忆数据的TURBOFILE GB由ASCII发售了!

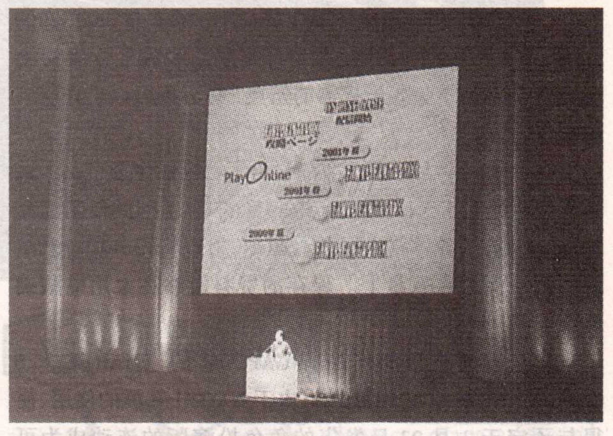
GB专用的外部记忆装置这是第一个，由ASCII于3月17日发售。对应的第一个软件是《RPG工具》。使用TURBOFILE的话，可以将完成的数据与软件本体分开记忆。

扩张MEMORY也同时发售，可以记忆更多的数据，ASCII以外的厂商也正预定对应的软件，敬请期待。(ASCII广报)

Turbofile GB的价格是4200日元，扩张Mmory是2500日元，是《RPG工具》迷的必备品。

SCOOP 《最终幻想IX》、《X》、《XI》闪电发表！

冲击性新闻！《最终幻想》系列3部最新作品发表！SQUARE于1月29日召开了“SQUARE MILLENNIUM”新作发表会。在会上发表了《最终幻想IX》、《X》、《XI》3部作品。

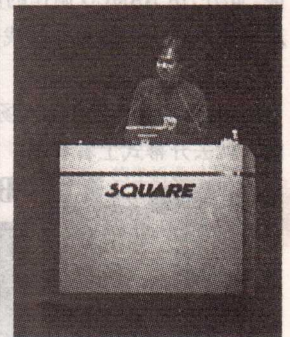


正如已经公布的消息那样，《IX》作为PS对应将于2000年夏天发售。而且，这次首次明确的《X》和《XI》作为PS2对应也将分别于2001年春，2001年夏发售，惊喜还不只仅此而已，《XI》同时将作为NETWORK对应登场！

在这天的发表会上SQUARE公布说要发展进行网络游戏和电子商业交易的新事业“PLAY ON LINE”。这是可以用PS2和家用电脑来享受的服务，与此对应而制作的《XI》可以进行诸如和多个玩者一起进行的冒险、会话、资料交换等这些只有在网络对应上才可以的游戏。顺带说一下，《XI》因是纯网络对应游戏，不与PLAY ON LINE连接是不能玩的。此外，《X》基本上是不使用通信来玩的，但通过PLAY ON LINE可以看游戏攻略。PLAY ON LINE将结合《X》的发售于2001年春开始。除游戏以外，还可以享受下面所列的各种服务。



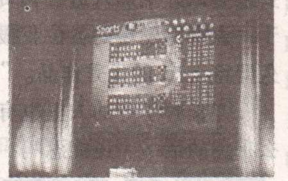






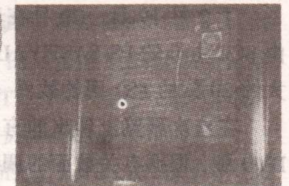
PLAY ON LINE

SPORTS



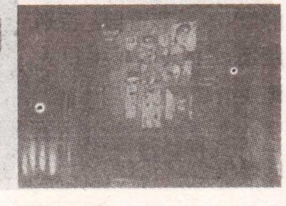
集合各式各样最新的体育消息，以及庞大的资料库提供过去的比赛结果，利用PLAY ONLINE可以随时查阅。另外体育游戏可配合这个部分，进行更新游戏资料、下载特殊DATA等。据坂口博信表示，利用这个机能可以在游戏中重现一些现实中发生的比赛情形，或者让玩者与实现的运动员比赛。

MUSIC



暂定是与多家唱片公司及音乐情报杂志合作，于网上发放各类乐坛消息，歌曲试听、流行榜走势等。而经由网络更可下载歌曲到MEMORY STICK，利用MEMORY STICK WALKMAN播放。现时所知AVEX已正式加入，为这一部分提供技术及情报。

漫画



利用PLAY ONLINE观看网上漫画，据知可进行放大缩小的功能。现进已获得井上雄及本宫宏志两位著名漫画家的支持及协助。

GAME

PLAY ONLINE其中一个核心就是提供游戏在线服务。一般游戏能够在游戏中途接上网络，观看设于网上的攻略网页。而ONLINE GAME除了经过这里连接外，网络本身亦会提供一定的支援报务。

MESSEGER

PLAY ONLINE本身的电子邮箱服务，特征是能够向一个终端机提供多个EMAIL ACCOUNT，令到就算一家人共用一个终端机，都能够各自收发EMAIL，或者家人之间利用PLAY ONLINE互相以EMAIL联络。

CHAT

CHAT ROOM，基本上与上述的MESSAGE一同进行，MESSAGE的用户可于这里直接与其他ONLINE的用户交谈。与ICQ相似，需要双方同意才能接上交谈，而个人资料也是限制性的，其他用户只能看到自己一部分的个人资料。

ファイナルファンタジーX（最终幻想X）
■PLAYSTATION2　2001年春发售予定

ファイナルファンタジーXI（最终幻想XI）
■PLAYSTATION2　2001年夏发售予定

SCOOP 新品游戏大集合! AOU国际展览会召开在即

于2月26日开幕的商品交易会上，将举办“AOU2000娱乐国际展览会”。这是由全日本娱乐设施经营者协会(AOU)主办的最新娱乐机器的圣典，在会场可以最先玩到新制作的游戏。

在本次展览上许多厂商都推出了自己的主要产品，最引人注目的是KONAMI的“Beat Mania”系列的最新作品“Beat Mania Ⅱ”筐体搭载了软盘驱动，可以将得分和游戏结果的记录保存在软盘上。保存的资料能够在家用电脑确认。

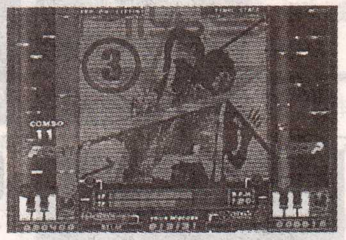
其它较为注目的作品有CAPCOM的“MARVEL VS CAPCOM NEW AGE HEROES”由于NAOMI基板的使用，使得与预定于3月23日发售的角色扮演版的连动成为可能。此外，由NAMCO制作的能够通过实际踢球型的输入键来享受足球乐趣的足球游戏——“WORLD KICKS”也将展出。

AOU国际展览会的入场费是1500日元，想先试为快的人就去开幕式上看看吧!



BEAT MANIA 最新版





用实物进行操纵的仿真类足球游戏



◀利用DC的记忆卡可以另DC版的《漫画英雄VS.CAPCOM 2》与街机的连动。

SCOOP 因上传未经授权的游戏软件而遭到任天堂的起诉

1月24日，京都府警方怀疑住在江户川区的一名男性插图画家在未经允许的情况下利用因特网散布游戏软件，违反了著作权法，并将有关材料送交京都地方检查院。

据说，这名男子在99年8月底至11月中旬期间在未经任天堂允许的情况下，将任天常的GB用软件《玛莉奥高尔夫GB》等10多款软件在自制网页上散发。在网页上谁都可以简单地将软件弄到手，而且他还介绍了取得使此软件能在家用电脑上玩的“模拟器”的方法。

控告这名男子的任天堂这样说：

“以前也进行过违反著作权的网页的调查，但因为这次的情况很恶劣，所以我们起诉了今后将继续调查，想使大家认识到著作权的重要性。”(任天堂 广报)

希望著作权意识能尽快深入人心!

SCOOP 《勇者斗恶龙Ⅶ》发售日再次延期!



本预定去年冬天发售的PS游戏《勇者斗恶龙Ⅶ－伊甸的战士们》发得日期再度后延。发售日原本予定为3月中旬（99年中决定），现又改到5月末。



到目前为止发得日变更已是第在三次。关于发行日的变更让我们来听听《勇者斗恶龙》之父堀井雄二的讲话：

“这是《勇者斗恶龙》系列最高制作，为了让玩家玩到我们一直是在努力制作的。但是我们为了把我们候到的有趣要素尝试并全加入进去花费了太多时间，超出了予想。对于一直期待发售的各位我报以诚挚歉意。务必等待这个不久即将上市 的优秀作品。”

伸长脖子等的人里也有很多这种想法的，万一不是那么有趣的话……还能忍吗?

SCOOP PS FASTIVAL 2000上也将展出DVD软件《骇客帝国》!!

于2月19日—20日在千叶县举办的商品交易会上有由SCE主办的PS FASTIVAL 2000。在这个展览上可以体验大约20款的PS2用的软件，DVD软件也会展出。

在这次展览上展出的有去年上映的电影《骇客帝国》的DVD版，根据有关放面的调查，这是由华纳HOME VIDEO作为VIDEO制造商所进行的唯一展出。预定于3月24日以4200日元的价格发售的DVD《骇客帝国》特别版通过PS2的再生以大画面放映。



这是确认PS2性能的好机会。

SCOOP KDD和CAPCOM开始提供高速网络的对战游戏服务！



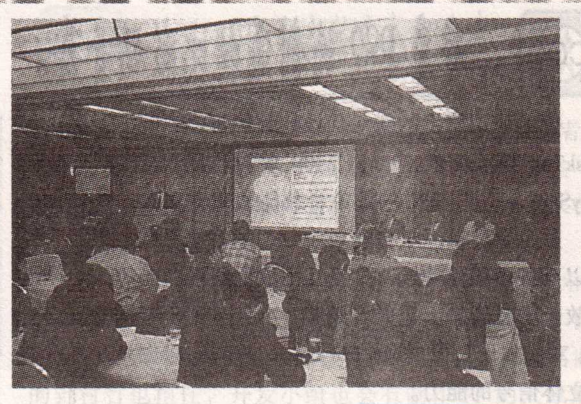
1月25日，KDD和CAPCOM共同举行记者招待会，发布消息说由两公司共同开发的名为“MATCHING SERVICE”的对战游戏网络服务将于3月底开始实施。

这一服务为了能与要求速度的对战格斗游戏相适应，采用了非常高速的系统。此外，如右图所示无需事前登记，自动选择对手是其特点。

而且，游戏双方共同分担连接费用，因为不会泄漏个人情报的系统，所以可以放心使用。5分钟的费用是55～60日元，比较便宜。此外，据说其它游戏制造商也可使用这一系统。

对应游戏有通过DC发售的《MARVEL VS CAPCOM2 NEW AGE OF HEROES》、《POWER STONE 2》、《私立正义学园2(临时标题)》、《街霸Ⅲ3RD STRIKE》5部。

网络对战似乎已经来到我们身过了。



KDD　CAPCOM

用户A　用户B

❼此时KDD处的用户B的信息与用户A的主机相连。
❻此时检索CAPCOM服务器上的用户B。
❺用户B的主机自动与KDD连接。
❹用户B申请成功。
❸用户B的主机通过网络向CAPCOM提出对战申请。
❷用户A申请成功后，挂上电话处于待机状态。
❶用户A的主机通过网络向CAPCOM提出对战申请。
对战开始

SCOOP SEGA开始用DC与CATV网连接

这是给使用DREAMCAST，喜欢INTERNET的人的喜报！SEGA发布消息说与全国的CATV的主要30家公司订立合同，开始提供使用CATV线路的高速INTERNET连接服务。

使用CATV线路的最大优点，就是与一般的电话线路相比能够以更快的高速度传送和接收大量的数据。此外，即便将线路和INTERNET连接后放置不管，使用费也不会增加，这也是CATV的特色之一。

要使用CATV网的话，在和提供服务的CATV公司签订合同，安装了连接所必须的调制解调器的基础上，将LAN ADAPTER与DREAMCAST的后部连接就可以了。这些装置在签订合同时可以从CATV公司得到手。此外，签约的方法和签约的费用，以及使用费等等因各公司而异。

今后，我们将利用CATV网的优势，用DREAMCAST为各位提供种种的服务。这项计划正在筹措中。



这项服务的正式开始时期，大约在今年春天，我们对能够更为强大的DREAMCAST的INTERNET充满期待。

SCOOP DC更换新BIOS

随然事先许多《DOA》FANS都知道《DOA2》会先推出美版，但还是抑制不住想先睹为快的心情，在加上有消息传出DC的BIOS可以用一种特殊的方法进行改写，使改写后的DC可以玩美版游戏。所以这些FANS(港、台)都争先恐后的去改机，而SEGA最近生产的DC针对这一情况将机体内部的BIOS施加了保护措施，使这种改机效果消失。但SEGA仍无法改变在这只前所售出的主机依然可以改写BIOS这一事实。

SCOOP 卢卡斯加入DC制作行列

SOA于1月31日宣布，以制作《STAR WARS》游戏闻名的卢卡斯。正式加入DC游戏生产商的行列。并暂定于今年春天，为美版DC推出游戏《STAR WARS：EPISODE I RACER》。虽然不知与AM5研共同制作的街机版本有没有关系，但是这个《RACER》将会加入独有的模式，将会对应VGA BOX及通讯，进行网上RANKING。而SOA于同一场合也表示，在包括卢卡斯在内的超过100个DC游戏生产商的协助下，希望至2000年底美版DC能够达到推出超过200个游戏的目标。

SCOOP 对应PS2的创通杜比数码音箱

创通公司研发的新一代杜比数码音箱系统“Cambridge DeskTop Theater PlayWorks 2500”将对应在3月4日发售的PlayStation2。让PS2的数位音效能力完全发挥。

这是业界第一个完全对应PS2的音箱系统。整个系统由以下各项原件构成：内藏杜比数位解码功能的5.1声道功放、中置音箱、重低音装置、4个卫星音箱以及音箱支架。对应杜比数码、杜比Pro Logic、DTS，同时也具有再生类比立体信号的能力。

而功放的输入端子有光纤数码端子/同轴数码端子、数码DIN(SB Live!音效卡专用)。光纤数码端子/同轴数码端子除了可以与PS2连接外，也可以接上一般的DVD、CD或是MD。中置/卫星音箱是防磁的，而重低音装置是不防磁的。

请看右边的功入图片是否比原来的版本多了一个光纤数码端子

主要规格：

●功放

尺寸：约23.5cm × 16cm × 7cm（包括音量控制钮）

●中置音箱　最大出力：21W

尺寸：8.9cm × 8.9cm × 8.9cm（宽 × 高 × 长）

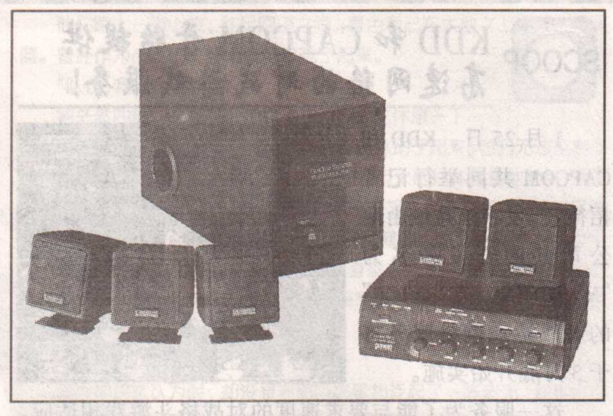
●卫星音箱　最大出力：7W

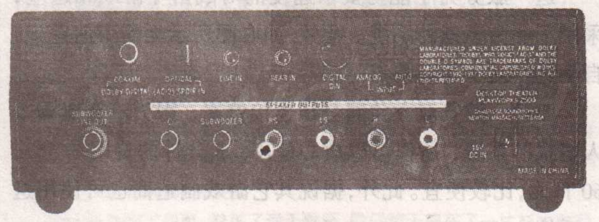
尺寸：8.9cm × 8.9cm × 8.9cm（宽 × 高 × 长）

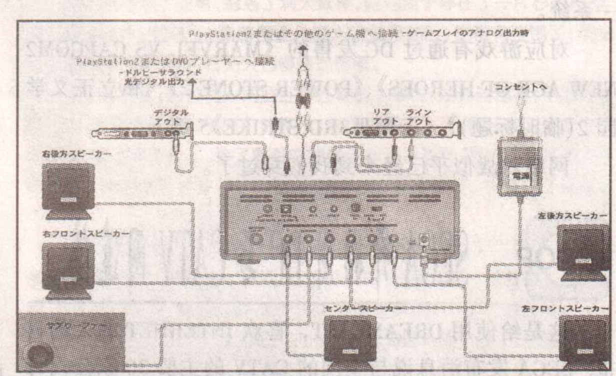
●重低音装置　最大出力：20W

尺寸：35.8cm × 20.3cm × 16.5cm（宽 × 高 × 长）

Cambridge DeskTop Theater PlayWorks 2500将在3月上旬正式上市，定价42,800日元。







SCOOP 春季东京电玩展展出作品数量

“东京电玩展（Tokyo Game Show）2000春”就要开始了。而主办单位CESA照例在2月23日公布了这次参展游戏的的一些统计数字。其中以PS2的游戏在这次的TGS最受注目，而PS、GB、DC的游戏数量顺序跟上次TGS一样。PC主要包括了Windows与Mac版。运动游戏的数量超越了前两次TGS最多的模拟游戏。而运动游戏的特征就是可以让许多人同时游戏，也是游戏娱乐的新方向。

这次出展预定的游戏总共有148个，以游戏机种类来分：

PlayStation：50个	PC(Win/Mac/etc)：17个
GameBoy(包括GameBoyColor)：27个	Nintendo64：4个
Dreamcast：21个	WonderSwan：1个
PlayStation2：17个	其他：11个

以游戏类型来分的话，与上次TGS的差别就很大了：

运动类：25个	模拟类：16个	解谜类：7个
动作类：18个	射击类：8个	冒险类：5个
角色扮演类：17个	竞速类：8个	其他：44个

SCOOP EIDOS为CAPCOM发售《生化危机》新作

以前合作交换游戏发行权的CAPCOM及EIDOS，日前发表把合约的时间延长。由于EIDOS方面暂时还没有新游戏在日本市场推出的计划，所以这次单方面把CAPCOM于海外的发行权交给EIDOS。EIDOS会为CAPCOM于欧洲及澳洲发行《生化危机》的两个新作：PS的《生化危机之枪之恐惧》及DREAMCAST的《生化危机CODE：VERONICA》。

SCOOP TAITO在PS2的声音认知系统？

TAITO除了在TGS上展出PS2版的“电车GO!”系列的续作，另一个较引人注目的是有一款名称未定的足球游戏，并且可能会对应“声音认知device系统”；这意味著PS2也可能会有和DC的“Seaman～禁断之宠物～”一样的具备有麦克风输入的介面，目前TAITO还没有对此周边进行详细说明。

SCOOP DC内藏式多功能电视机



由日本"富士电视台"开发，组合了电视机与Dreamcast以及其它数种家电的一体型多机能便利电视机"DIVERS 2000 SERIES CX-1"。

这次在电视上公开了其造型。据闻由日本"富士电视台"开发，组合了电视机与Dreamcast以及其它数种家电的一体型多机能便利电视机即将发售。然而此商品据说将只以邮购形式发售，而不在一般零售管道流通。

消息指出，此商品外型与DC游戏"SPACE CHANNEL 5"里外星人风格的电视机及为相似，中间是萤幕，下方有4个DC摇杆插槽，并内含调制解调器而可以让使用者上网。虽然是主体是电视机，但是因为除了正中央是萤幕外，机器的上方和下方还各突出两只角，整体的颜色则是透明水蓝色。



商品名:DEVERS 2000 SERIES CX-1
价格:88888 日元
其他:内附电视机、DC主机、遥控器

SCOOP PS2可能出现游戏兼容问题

PS2在向下兼容方面，因为部分游戏厂商使用修改的开发程序，导致部分PS的游戏在PS2上执行会出现画面或声音混乱的情形。经过SCEI测试后，总共有15个作品会产生这样的问题。

现在这些有兼容问题的游戏，SCEI已经将名单公布在网络上(WWW.SCEI.CO.JP)。玩家们可以参考一下，以后如果在PS2上因为执行这些游戏出现异常，千万不要以为自己的PS2坏了。

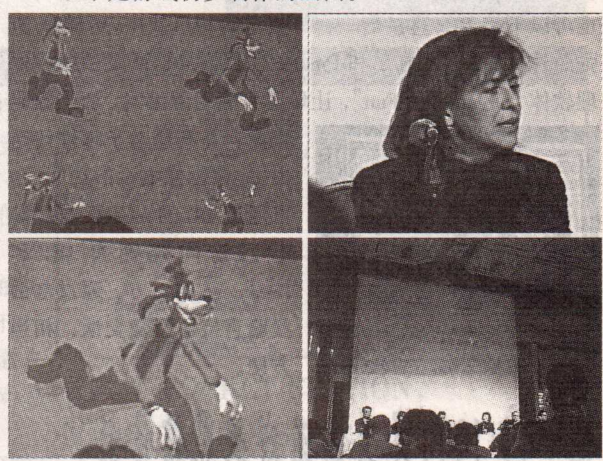
SCOOP SQUARE与迪斯尼合作开发PS2软件

SQUARE在PS2展览会场附近的饭店内召开记者会，宣布与美国迪斯尼(Desney Interactive)共和合作开发一款PS2用软件，目前这款软件名称未定，预定2001年末在日本、2002年在欧美发售。

游戏内容是包括以米老鼠等迪斯尼著名的全部角色，以最先进的3D电脑绘图技术来制作，具有强烈动作性质的ARPG。人物设定则是由以担任FF系列设定而驰名世界的野村哲也担任，开发小组也会有制作FF的人原来参与。SQUARE社长武市智行表示："游戏开发界的领导者SQUARE，和具备充实内容制作力的迪斯尼两家组合，我们会做到提供给大众前所未有的娱乐。"

这款作品也对对应先前SQUARE公布的"Play Online"网络服务系统，提供给玩家线上的攻略、活动情报，小游戏以及各种的特殊道具等服务。

以下是游戏初步制作的画面。



SCOOP ATI收购绘图芯片厂商ArtX

总公司位于加拿大的绘图芯片大厂ATI，於美国时间2月16日宣布以四亿美元的代价收购同是绘图芯片设计厂商ArtX公司。

ArtX除了电脑之外，也有参与DVD播放机、网路情报端末等一般民生用机器的LSI芯片组之开发的公司，且任天堂次世代主机"Dolphin(海豚)"的绘图芯片LSI，正是由ArtX开发。此外ArtX公司也和日本的松下集团与其它知名公司有业务往来。

所以ATI这次的收购行动，也表示了其正式参与如家用游戏机等的消费性电子市场的意图，从去年开始就有许多大的IT公司进行合并和收购，这表明了娱乐产业有着令人心动的魅力和商业价值。

业界新闻

SCOOP SEGA 正式发表 DC 用数码相机"Dreameye"

从以前就一直传闻将会有 DC 专用数码相机的计划，在 2 月 13 号于日本经济新闻、朝日新闻、读卖新闻、每日新闻、产经新闻等各报纸中，以广告的形式发表。

数码相机的名称叫做"DreamEye"，广告文中写著"将你的声音、动作，房间的模样都拍起来，借着网络以即时的方式传送出去"。还有像机的护套也正在开发中，目前已知的有 Hello Kitty 和音速小子等两种造型。

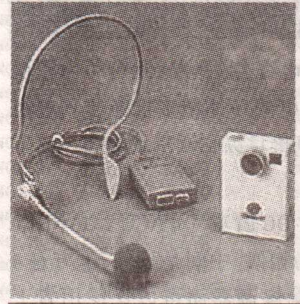
而 SEGA 在 16 日正式发表 DC 用数码相机"Dreameye"。此数码相机不仅可拍照静态画面，也可同时截取动态画面，SEGA 表示此"Dreameye"最主要的三种功能为通过网路的 Video mail(影像电子邮件)、Photo mail(照片电子邮件)、以及影像电话。

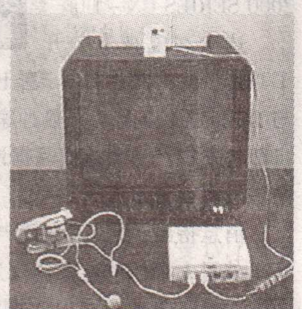
在 Video mail 方面最多可传送 25 秒的动态影片，可保存在 DC 的 VMS 记忆卡上，利用软体的配合，可在网路 IP 上互传影像电子邮件或直接以影像聊天。另外，"Dreameye"也可以不接 DC，直接当一台一般数码相机使用，可储存 31 张照片。SEGA 会推出和 PictureIQ 公司合作研发的影像处理软体"DreamPhotoFun"，让玩家可简易的编辑、加工数码影像，并利用电子邮件传送出去。在影像电话的功能上，可通过 DC 的 modem 直接拨电话给同样拥有 DC 和 Dreameye 的对方，通过电话线路直接作影像交谈，相当方便。











以下是 Dreameye 的详细规格：

CCD:1/3 英寸 CMOS 影像感应元件
画素:31 万像素
镜头:固定焦点式
焦距:0.5 米至无限大
白平衡:自动
静止照片压缩形式:JPEG(JFIF 标准)
静止照片记录张数:31 张
电源:四号硷性电池两节、连接 Dreamcast 时由主机本体供应
外型大小:宽 58mm、高 80mm、深 19mm
重量:62 克
附属品:电池盒、专用连接线、麦克风、固定架、启动光碟、使用说明书

SCOOP 1999 年美国游戏业界销售额

一家美国的市场调查公司"PC Data"公布了 99 年美国游戏业界销售额，去年全美游戏软硬件包含 pc game、tv game 的总销售金额，比 98 年增加了 20.7% 达到而 74 亿美元。其中 tv game 软件部分销售金额为 37.5 亿美元，占了总游戏界收入的 50.5%，剩余为 tv game 硬件的 30.9% 以及 pc game 软件的 18.6%。而 PS 的占有率表现最佳，软硬件市场占了整体游戏业界金额的 47.4%。

成长最多的则是 Game Boy，这要归功於 98 年末发售的 Game Boy Color 与四款口袋妖怪(Pocket Monster)系列游戏销售大成功的结果，使得 Game Boy 软件的销售金额比起前年大幅成长了 185%。

从销售额上看 PC 游戏虽占有硬件上的优势，但是游戏的整体质量却低为 TV 游戏很多，真希望 PC 游戏的制作者能在短时间内缩短这一差距。

SCOOP DC 网络使用人数突破 100 万

SEGA 正式发表，现在全世界 DC 使用者利用登录网络的人次已突破 100 万人。其中日本有 52 万人，美国有 28 万人，欧洲则是有 20 万人使用。

另外在 DC 主机的累积出货数量上，日本目前是 179 万台，北美则已超过日本为 185 万台，欧洲有 76 万台。SEGA 预定下一期的日本市场将可达到 250 万台的成绩。



SCOOP 京城 DDR 大流行

如果说音乐游戏是及 KONAMI 创意之大成，那么以 DDR 最为受人注目。从去年北京就有一些大的游戏中心放置了这种跳舞机，它的出现使得京城许多少男少女为之疯狂，许多媒体也进行了各种各样的报道，最近在北京各个地区有关 DDR 的商品出现了热卖的情况，这种伴随着音乐起舞的游戏也成为了一种时尚而流行开来。

PS 2 本体解析

以前的记忆卡还可以使用吗?

PS2 将使用新型的 8M 记忆卡,那么以前的记忆卡还能够在 PS2 上使用吗?

“S2 上也可以使用 PS 的记忆卡,还过使用 PS 记忆卡就必须保存 PS 软件的资料,PS2 记忆卡也只能保存 PS2 软件的资料。新旧记忆卡上的资料是不能进行交换的”(SCE 广报)

资料可以进行 COPY 吗?如果这样想那我会说一句“残念”。由于 8M 记忆卡是以前容量的 64 倍，换算成 PS 记忆卡上的格数就是 460 格，另外由于 LOAD 和 SAVE 的时间是以前的 250 倍,所以互相不对应也是没办法的。



记忆卡的互换性

虽然 PS2 和 PS 记忆卡的外观和名称相同,但使用上却是“娘家的归娘家”,“婆家的归婆家”。它们之间唯一的共通点是都可以插在 PS2 的记忆插口内,其中的资料只能归积各自所有,并不能通用。



▲两种类型记忆之中的资料不能进行交换。

POCKET STATION 也可以用吗?

“PCKET STATION 可以对 PS 软性的资料进行保存。但是在 PS2 上的软件,虽可以使用 POCKETSTATION 的开发程序,但资料的保存和交换都是不行的。”(SEC 广报)。看来 POCKET STATION 也只能对应 PS。

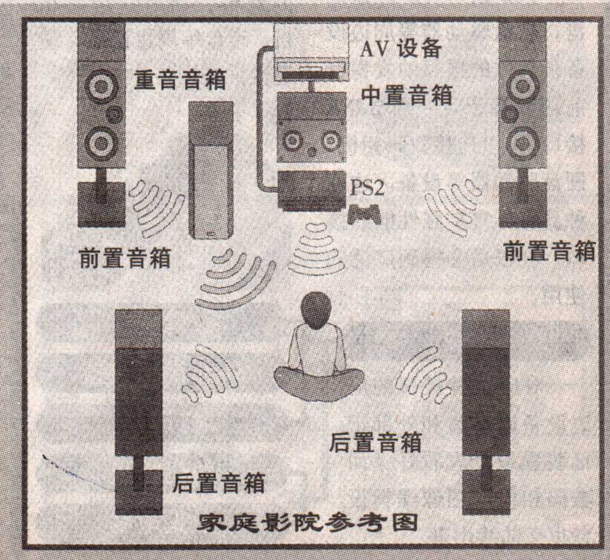


虽然是 POCKET STATION，但依然不能与 PS 2 软件的资料通用!

PS2 也是家庭影院的一部分

利用 PS2 可以实现影院中的音效，不过要实现这一点就必须付出高额的代价。虽然不用再买 DVD 播放机，但其它高质量 AV 器材的价格确很高,一套发烧级 5. 1 音箱(带功放)的价格恐怕足够买几个 PS2。这还不包括平面电视机。如果要想实现 SONY 标榜的高清折系,一台高质量的电视是绝有必要的。不然 DVD 类型的游戏或电影软件的效果就是大打折扣。倒底有多少玩家有这个实力来实现它呢?(暴发户除外)。不过为了这种效果，我们还是努力吧?(别告诉我你要去努力卖血)(笑)。





家庭影院参考图

在PS 2上的众多接口中哪一个是你最需要的呢?

手柄和记忆卡接口

PS的手柄和记忆卡接口在主机本体前侧的中央部分，而在PS2上这个位置相对要靠左一些，当我们将PS2平体纵置时，接口的位置就是下方。这个位置看似平谈无奇，其实它是考虑到了拔插手柄和记忆卡时的机体受力情况，好纵置时这个位置在上方，这可能会将机体拉倒，而且一些周过设备也是出现浮空的情况，在下方就不会了。

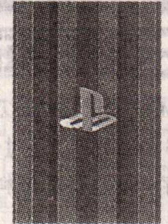


▲PS2的手柄和记忆卡的接口与PS完全相同。

PLAYSTATION标志

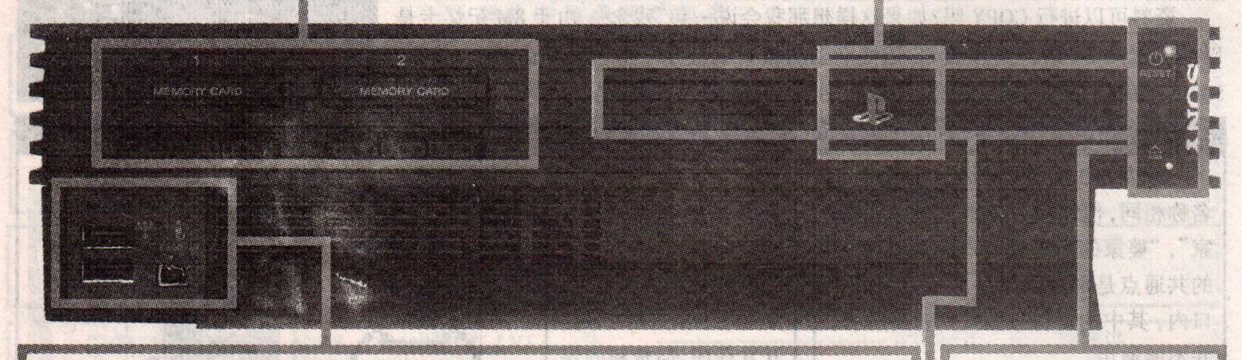
在抽屉式光驱的面板上，在一个PLAYSTATION的标志，这个标志被设计成可以转动，也就是说当我们纵置机体时玩者可以用手来转动这个标志，使它永远与地面平行。这可真是个十分有意思的设计。





▲▶虽然是很小的地方，依然充满着设计者的思想，真是感动!

PS2本体上有许多可以提升机能的扩张端子，它们的用途多种多样，虽然现在只有很少的对应设备发售，但在今后的时期内，这些功能所显示出的实力也许是我们现在所想像不到的。PS2也许真的能让人们理解"这只是游戏机"的时代的结束。



I/O接口(VSB接口与iLINK接口)

在PS2机体上的各种接口中，最爱人注目的是两种数据(USB、iLINK接口，VSB接口可以连接键盘，软盘驱动器等周边设备，具体的项目的发售目前还没有予定。而iLINK接口，可以连接数码相机，硬盘驱动器等设备。这两种具有丰富扩张性能的接口，在以后会得到广泛的使用。

iLINK是什么?

正式的名称为IEEE1374，可以传送大量的资料，而对应数码相机，硬盘等周边设备目前还没准备发售。



VSB是什么?

"iMAC"与"VAIO"等个人电脑上广泛使用的接口，允许最大127个周边设备进行连接，在PS2上这接口多用于键盘和打印机等的连接。



PS2 → 键盘 / 外部记忆装置 / 打印机 / 数码相机 / 个人电脑

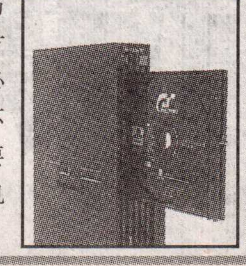
对应这种接口的周边设备以键盘和外部记忆装置最令人看好，而数码相机等图像编辑设备也会陆续出现。

RESET与EJECT按钮

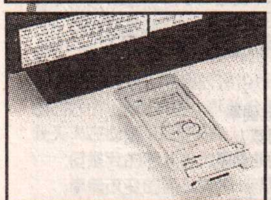
RESET键与电源开关有布分相同的功能，在玩游戏时如果想RESET，只要转之按一下便可。如按住此键一会儿就可切断电源。EJECT键的功能当然就是开闭光驱抽屉，不过打开后的光驱抽屉最后不要用手来，请注意!

CD-ROM/DVD-ROM抽屉

与PS不一样，PS2采用与现在的个人电脑光驱相同的方式，当本体比例置时，玩者不必担心光驱开闭的顺畅度。不过不要将机体倾斜放置，这样就需要那个纵置底座要固定。PS2在机体设计上直是相当下工夫。



PC卡接口

在笔记本电脑上有这样PC卡接口，在PS2上它的功能除了可以连接小型调制解调器，还可以用此接口来扩充MEMORY，这样本体的机能就可以得到提升，这个接口可以说是PS2性能扩充的标志。

已经决定发售专用CARD

为了对应使用CATV连接INTERNET"e－Distribution"已经决定发售用于连接INTERNET的Adapter(发售日价格未定)，这张卡也必须从这个PC卡接口插入，详细的规格现在还未公布。

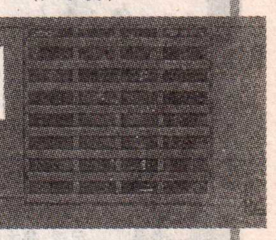
光数码端子

现在许多AV设备都有光数码输出端子，利用的是光数据传输线。这样可以得到较高的音质。PS2可以通过这个接口用光数据传输导线与AV设备相连接。而游戏，音乐CD等软件就可以借此接高视觉、听觉效果。除此之后还有其它的用途，比如连接MDPLAYER。这样如能发售对应软件的话，也就可以对游戏音乐的录音进行编辑了。



PS2
光数据线
AV器材、MD PLAYER等
音质UP!
录音可能!

通风口(风扇)



在使用高速CPU和3D处理器的今天，蕊片发热是常见的事情。而PS2即然属于这种情况就一定要用大功率风扇来降温，这样才能保证设备的正常运行。在PS2上的风扇虽功率大但噪声是很小的。本体长时间运行也不会因为热而当机，玩者放心。

电源与电源线接口

主电源键和电源线接口在机体的后面。当电源开关打开后，可以通过机体前面的RESET键来控制电源的ON/OFF。但如果长时间不玩的话最好将后面的主电源开关关闭。

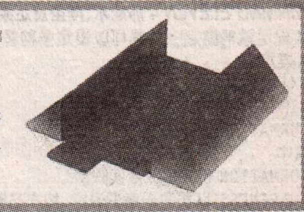


▲◀PS2的主电源与电源电路有节电以及其它安全保障。

PLAY STATION 2 纵放时背面部分

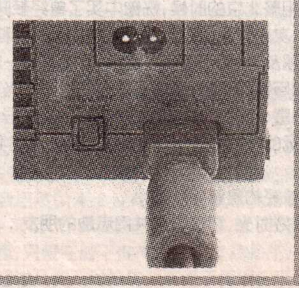
纵置用拖架

这个拖架必须是另外购买，在拖架上将PS上纵置，可以保障本体不会倒，如果你是"机体纵置派"的玩家，这个拖架就一定要购买。



AV输出端子

PS2用的AB线与PS完全一样，以前发售的S端子，RGB端子等这可以在PS2上使用。另外还可以与旁边的光数据导线并用。用电视来显示录像，用AV设备来输出音乐。

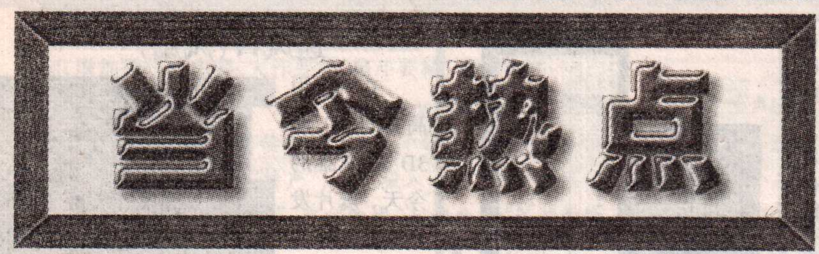


街头访谈，你最希望什么样的周边设备发售?

从对150人的访问中可以了解到什么样的周边设备是人们迫切希望得到的。第1位是键盘，这是因为在INTERNET上键盘的使用率很高，第2位是软盘驱动器，第3位是硬盘驱动器，这些外部记忆装置也是很多人想拥有的。

名次	设备	人数
1位	键盘	18人
2位	软盘驱动器	13人
3位	硬盘驱动器	10人

其它还有MO(4人)、打印机(4人)、鼠标(3人)、可视电话、家庭影院系统等。





这是一个全新的档目，这里将不定期刊登目前在青少年流行的热点，欢迎大家参与。

足球，是大众永远的话题，也是令所有人热血沸腾的体育项目！正是有许多的年青人热爱足球，足球游戏才有着广阔的市场，而提到目前最优秀的足球游戏，就不得不说道 KONAMI 在 PS 上发售的"WINNING ELEVEN"（胜利十一人）系列。看看目前日本游戏发售排行榜；看看去年运动类作品的前十名；看看现在各家用游戏机房中进行的游戏；问问游戏店老板去年秋天以来最好卖的游戏，我们不难发现，这一切的主角却是"胜利十一人"。

经 CARL 介绍，我们结识了"实况足球中文站"（WINGNING11 YEAH.NET）的版主，在那里我这个球迷兼足球游戏迷顿感"他乡遇故知"。在那里可能没有华丽的文字，但如果你是一个真正的足球游戏爱好者你会为这样一群为自已的爱好而长期默默努力的朋友而感动。

本次将采用此网站中的文章。如有兴趣者可随时来稿或发表到"实况足球中文站"中，无论年龄、性别、爱好、善用脚……只要是足球游戏爱好者一律欢迎。

Winning Eleven 4 的操作说明

基本键位说明：

○：大脚传球，无球时是铲球。
×：短传，无球时是抢断
□：己方半场是大脚破坏，对方半场是射门。无球时是围抢。
△：直插打身后球。
L1：有球时按住 L1，则使带球的幅度增大。无球时为换人
R1：加速
L2＋○或□，控制队员的压上和回缩
R2＋另四个按钮为调整战术

（组合操作）Advance：

L1＋×：2 过 1
L1＋△：过顶直传球
L1＋□和快速双击□都是吊射
L1＋○也是 2 过 1，不过做墙的队员是传高球。
按住 R1 不按任何键，则为漏球。
按了射门键再快速按×键，则是射门假动作
连打 L1，则是带球假动作
加速时打两下前键为大步趟球
下底后按一下○是高空球，快速两下○是半高球，快速三下○是低平球
弧线球时方向加×则弧度更大

WINNING ELEVEN 4 的战术、阵型设定菜单简介

实况足球精髓之一就是可以设定多种多样的战术和阵型。
EXIT（结束）
MEMBER CHANGE（换人）
FORMATION（球队阵型等）
其中：
FORMATION CHANGE（变换阵型）
AWARENESS（队员攻击意识设定，按左右键调整，红色为压上，绿色为回缩）
DEFENCE TYPE（具体设置某一队员的防守方式）
ZONE MARKING（区域防守，默认都为这种防守方式）
MAN MARKING（盯人防守，里面还有两个选项，一个是普通盯防，一个是紧随不舍）
COVERING（保护，如果你设置了一个拖后中卫，那请把他的防守方式变为保护，否则效果不大）
POSITION EDIT（队员具体位置的编辑）
KICKER SELECT（罚定位球的人选设定）
第一排是主罚任意球的人选设定，其中 S 是短距离任意球的主罚者，L 是长距离任意球的主罚者。
第二排是角球主罚者的设定
第三排是罚点球的人选
STRATEGY（战术设定）
NO STRATEGY 无战术选择
NORMAL 普通
CENTER ATTACK 集中在中路进攻
RIGHT SIDE ATTACK 集中在右路进攻
LEFT SIDE ATTACK 集中在左路进攻
THE OTHER SIDE ATTACK 长传转移
CHANGE SIDE 前锋左右调换，以扰乱对方的盯人
CB OVERLAP 后防的拖后中卫会插上助攻
ZONE PRESS 区域压迫，球员会追着球防守
COUNTER ATTACK 打防守反击
OFF SIDE TRAP 造越位
>4－4－2（共两个，比赛中换阵型用，注意这里用左右键换自己需要的阵型）
FORMATION COPY（辛苦编辑的阵型可一定要记录下来啊）

说明：

1、在 MEMBER CHANGE（换人）中按 L1 或 R1 可以看队员的体力值，状态和得牌情况
2、如果你编辑完了阵型而又未记录，那么下场比赛开始时队伍又将回到默认的设定

球员能力详细说明

球员的各项能力数值是排兵布阵的关键
OFFENSE 攻击意识（为什么罗那尔多的抢点能力那么好，因为他的攻击有 9 嘛）
DEFENSE 防守意识（象罗那尔多这种防守只有 2 的球员来当后卫会怎么样呢？1、防守时不会卡位。2、本来不应该被 THROUGH 的球却被他莫名其妙地漏了过去）
BODY BALNCE 身体平衡性（两个人一撞，身体平衡性差的人先飞出去了）
STAMINA 耐力（决定体力值下降的速度）
SPEED 奔跑速度
ACCEL 启动速度
PASS ACCEL 传球准确率
SHOOT POWER 射门威力
SHOOT ACCEL 射门准确率
JUMP POWER 弹跳力
HEAD ACCEL 头球准确率
DRIBBLE 盘球（球员带球的能力）
TECHNIQUE 技术（该数值高的队员一个动作做完，马上就能做出下一个动作，还体现在队员停接球的能力上）
CURVE 弧度（罚任意球时以及射门时球飞行的弧度）

球员位置的说明：

GK 守门员
SW 清道夫
LIB 自由中卫
CB 中卫
SB 边卫
DH 防守中场
SH 左右中场
OH 进攻中场
WG 边锋
CF 中锋

状态对球员的影响：

状态较好时（箭头斜上）速度加 0.5，状态特好时（箭头上）速度加 1，状态特差时则减 1，也就是说罗那尔多，状态特好时，速度为 10

悠悠 N 年足球情

说起足球，那应该从很多年前说起 ...

先是最早的 J 联盟 94，那时还是 SFC 时代，当初最大的乐趣便是和我的好友 ChinaLP 一起踢球，每天一放学，我们总是会找各种理由去玩，只记的当时的一记经典射门便是禁区角上香蕉球长传，然后飞身头球，这一记美妙的射门总是让他手忙脚乱，可是每次乱按中把球挡出，带给他的欣喜和我的无奈却是很久之后玩 Fifa 所体验不到的 ...

足球几乎成为了我们生活的一部分，直到实况 1 的出现，很快，我们的注意力被转移了，每天的放学足球和晚上的学习成为了必须要做的事情，尽管繁忙，但是却极有乐趣 ... 就在别的同学正忙于找女朋友，复习高考的时候，我们却不忘在忙碌的复习中找寻这一片属于你我的实况天地．当然，我们没有让自己失望，就在别的人都惊呼游戏浪费时间，影响学习的时候，我们这两个曾经指着屋外辛苦的工人互相鼓励进取的知心好友，却依然我行我素，兴趣和目标的力量是无尽的，终于，高考他考了他们班的最高分，我考了我们班的最高分 ...

一切都继续，上学的分离让我们也暂时的远离了这份结局总是不定的足球游戏 ... 大学，带给我的只有 Fifa，这样一款可以称的上是美丽的足球游戏，离精彩却有距离，总是被同学从同一个角度进球，总是没有了以前的变化的喜悦，我以为－－我不爱足球了，因为中国队的失利，因为 Fifa... 可是当我毕业，再次和朋友相聚北京的时候，恍惚中买了曾经梦昧的 PS，本以为失去的乐趣再也找不回来了 ... 可是当我们再一次通宵合作夺冠实况 4 的时候，那种劳顿的幸福感却再次来到，依然是不定的进球，依然是从前的朋友，一切都回到了重前，回到了每一粒满是创意和头脑的射门，回到了进球后的欣喜和失球后的进取与锲而不舍，回到了曾经的美好时光 ... 只是现在的我们不再对抗，而是合作 ... 带来的变化更加丰富，让我们这样将近 10 年的玩友异口同声：" 能让我们两个重新坐在这里，充满孩子般笑容的一直玩的游戏只有足球了"... 是呀，带给我欢乐，带给我感伤 ...

实况足球，谢谢你 ...

谢谢你，又让我找到了曾经的温馨与乐趣 ...

又让我找到了曾经的美好时光，和这满是共同志趣的朋友 ...

谢谢你 .....

文：phenic

激情足球游戏

——记 FIFA 高手玩实况足球 3

说实话我在上网前根本不知道实况足球是为何物，因为我家只有电脑，买的也只有电脑方面的书，根本接触不到 PS 游戏。而且，我一直被 FIFA 系列所迷恋着，可以说我是一个真正的 FIFA 迷。从远古的 FIFA94 一直到现在，还因为 FIFA99 把我的机器"彻底"更新了一遍（除了显示器和音响设备都换了，我的声卡是 GOLD64）。就是为了欣赏 FIFA99 那细腻的画面。曾几何时，我一直都沉浸在 FIFA 虚拟的球场中，沉浸在足球给我带来的欢乐中。

我曾经是那么的迷恋它（FIFA），为它自豪（自以为周围的人没有对手）。为自己的每一次漂亮的进球庆幸，看到对手城球门被攻破，我都感觉到无比的快乐！我有时候也感觉到了它的不足，但是因为电脑游戏界没有别的好的足球游戏，也就凑合着吧。

我天天在盼望 EA SPORTS 早日发行 FIFA 2000，就连做梦都想。

但是我的朋友说过女人没有最漂亮，只有更漂亮……

事情改变的那么突然，确实令我措手不及。

我不时在部落（注：互联网上一个著名的游戏论坛）上里听说有人在骂 FIFA99 说它和实况没法比，我当然不相信啦，也就没有当回事。但是从此实况在我的头脑中扎了根，并且我一直想看看到底它是什么样的，由于我的无知，我最开始还以为实况是 PC 游戏呢，上电子市场找了半天也没找到（好笨，应该到卖 PS 的地方去找嘛）。后来看大家又都在玩 CM3（注：冠军足球经理）我就认定他就是实况 3（呵呵，为什么呢，因为都有个 3 嘛）我就下载了个演示版（好象是 20 多兆）安装后发现不对，一问别人才知道（晕倒）原来是 PS 盘，刚好 BLEEM 的破解版出来了，下载后，一阵子忙乎重新接上我心爱的眼睛蛇手柄（完实况最好能用手柄，因为很多时候要同时按住几个键）。然后放入实况 3（还是跟同学的同学处借的）运行，开始游戏。

哇，居然是日本人的游戏，在我印象里日本人好坏哦！

折腾几下进入了游戏后（我选的是巴西队），哇！！！！！！！我被画面惊呆了。BLEEM 模拟出来的画面——不是太好了也不是太坏了，而是太快了！（我的机器 C464＋128M＋ASUS3400TNT 当时分辨率设为 640X480）于是回到控制面板把分辨率调为 800X600X16 位色，还是快 1024X768X16 还快一点，1024X768X32……哦，终于速度下来了，可以慢慢的品味了。把难度设为 EASY（呵呵，还有点自知之明吧），开球！！……到那时我还在想，我只不过是想见识一下而以，挑出它的几大毛病，然后对那些实况迷们说，你看这个游戏这里怎么这么不符合逻辑，那里又……你看它画面根本没有 FIFA99 细腻，你看它……

正当我胡思乱想的时候，电脑进球了，我当时被惊呆了，怎么进球是这样的，这不正是我寻找的那种真实的感觉吗（其实现在想起来，不过是电脑一个普通的单刀球罢了，我当时的还根本不会防守呢）？就因为电脑这记进球我就对它来了点兴趣，接着还在我摸索操作的时候电脑在这期间又给我表演了九次漂亮的进球（真是白痴）。虽然我在 EASY 下还连连惨败，但是我没有被电脑打傻，反而更让我喜欢它了，接下来的几天里我一直沉浸在这种兴奋状态中。

几天后我学回了终于学会了射门（超级白痴），和能熟练的用到各个键位了。由于刚开始的时候我射门在 99 里习惯了一直按到底，结果蓄力条总是长长的一条，高射炮无疑了，后来知道了蓄力不能太多，当我用比埃霍夫禁区里一脚抽射，手门员目送皮球入网，我兴奋地跳了起来，这是我进的第一个球，我太高兴了，我可能永远也忘不了那种感觉。这种感觉我曾经拥有过，不过那时是在 FIFA94 里射如第一球的感觉是一样的。

后来慢慢的我用巴西队选 EASY 能蹂躏一些弱队了，罗那尔多一跑起来真谁也追不上啊。并且在这时我尝试了一些变阵，区别真大啊，光 4－4－2 的中场就有 4 种组合，而且每种组合打起来风格迥异。这是我从前在 FIFA 中永远感受不到的。记的在 FIFA 中，我只关心中场有几个人，或者前锋线上有几个人，反正他们都是平行站位的，没想到实况中把球员的位置分的那么细，前腰后腰，左右前卫，分工各异。在后卫线上，我设不设置拖后中卫防守的巨大差别是我在 FIFA 系列中从来没感受到的。

由于我个人技术的缘故，我爱用 352A 阵型，但是我遇到和我同样阵行的队伍死活打不过，最多是平，有一场比赛，我又遇到了和我相同阵行的队伍，我以 0:2 落后，不得不变阵了必须加强进攻，后卫是不能换下去了俩后卫还忤玩了（也没有 2 后卫这种阵型的嘛），只好换下一名中场，我选择的新阵行是 343 中场菱形站位，嘿，我居然以 4:2 反超！哈哈，以后我遇到了和我用一样阵型的队伍我就换阵。又玩了几天发现自己不会头球（笨到居然才发现，去死吧）因为我爱用巴西，只爱在脚下传传传。于是我就在训练模式中摸索，刚开始也没弄明白，经过几次无对抗的训练终于弄明白了，原来底线传中以后不用象 FIFA99 那样去按方向键选择头球方向，而是传中后按住射门键就行了。

其实实况 3 也是有一些缺点的。比如画面，它比 FIFA99 差很多，但反过来想想，PS 只有 33MHZ 主频的 CPU，只有 2M 内存，这么差的硬件（相对现在的电脑而言）却能做出这么好的游戏，软件商们也确实不简单啊。

幸运的是我的足球游戏基础很好，经过半个月的摸索后我已经能在 HARD 难度下去夺取世界杯了。啊，现在是世界杯决赛，我还是操作自己心爱的巴西队，而对手是强大的法国。法国队的前锋确实和世界杯赛上一样——臭的可以（实况玩的多了，发现各个队真的富有自己的特色，法国中场极强大，但前锋极差；巴西攻强守弱；荷兰一派全攻全守的气魄；德国老战车速度慢；意大利打的保守，比赛时场面死气沉沉；尼日利亚个人能力优秀，但球队整体松散；克罗地亚作为世界足坛的新秀锐气十足……………），否则我的大门早就被攻陷了。经过 90 分钟的苦战，双方打成 0:0。加时赛开球不久，巴西队的罗那尔多在禁区前沿被对方拉倒（不是绊倒），任意球！23 米，里瓦尔多主罚。哎，我可是一点没罚任意球的经验啊。管他呢，按照主页（注：实况足球中文站）上说的，对准人墙，按住方向键下，按出 2/3 的射门蓄力……里瓦尔多助跑……一道弧线……球居然没被人墙挡住…………守门员没扑到…………………球网动了一下…………………………进了？？

球进了么？观众的喧哗声好象不太一样………真的进了，进了，进了，解说员在大喊："GOALLLLLLLLLL……………………"

真的进了，难以想象啊。这是我进的第一个任意球，我从来没在足球游戏中见过这么美妙的任意球，

和真的一样啊！

一时间，我的心情变的前所未有的激动，我两手握得紧紧的，好象自己就是巴西队中的一员，和他们一起欢呼。我又再次体会了足球给人类带来的欢乐、带来的激情，尽管，我现在面对的只是一款游戏。而且，这种感觉我在 FIFA 系列中从来没有如此强烈。

足球是极富激情的运动，一款好的足球游戏同样如此。听着解说员拖的长长的 GOAL，我的心就开始激动起来。

突然间我觉的我自己是井底之蛙，世界上有这么好的足球游戏为什么我没有发现？

只要亲自体会过实况足球，便会和我有相同的感觉。

这就是世界第一运动：足球

故事叙述：弧线

既是开篇语也是本次结束语

我很相信缘分这个词，真的。

有的人我们天天和他擦肩而过，但却仍然陌生；有的人我们也许只见了一面，甚至一面也没见到，但却凭着小小的一封 E－MAIL，几句短短的措辞，便成了"形影不离"的好朋友。

因为我们有一种共同的语言。

————足球

因为足球，我们互相认识，一起欢笑在草坪上，一起奔放在蓝天下。而对于我们这些既热爱足球，又热爱游戏的知己来说，又多了一项：坐在屏幕亲手前体验那紧张的比赛。

球迷热爱足球就象热爱生命一样，因此游戏迷兼球迷也都对足球游戏钟爱有加，和自己的朋友在一起体验优秀的足球游戏感觉真的是很棒。

中国足球迷很多，游戏迷也不少，所以足球游戏在中国倍受青睐，一般都凌驾于各类体育运动游戏之上。所以，我自己特地做了一个"实况足球中文站"（http://winning11.yeah.net），介绍目前总体水平最好的 WINNING ELEVEN 系列。并且感谢《电子游戏与电脑游戏》，给了我们广大的足球游戏迷开这么一块足球版块。近期将以 WINNING ELEVEN 系列为主，同时兼顾其他各类足球游戏。

欢迎有条件上网的朋友给我来 E－MAIL：likewater@188.net

最后用实况 4 中最著名，最感人的一句话来结束这次演讲

Do you think that the football is the biggest language in this world?

Because once you kick a ball, you can communicate anybody in anywhere!

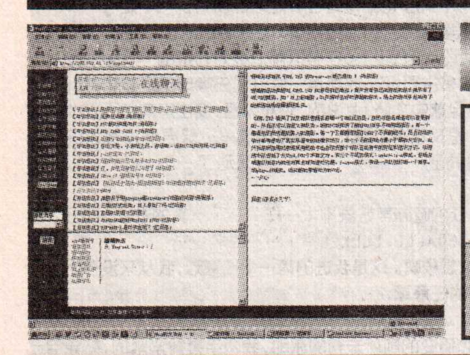
WE LOVE FOOTBALL！

实况足球中文站版主

NEWTYPE

责任编辑:CARL WANG

随着中国电信将电话费/网费进行了调整,上网变的更加便宜了!这使许多喜爱游戏/动漫的朋友纷纷出现在互联网上,使互联网变的更加丰富多采。许多新上网的 TV-GAME FANS 有个疑问,国内那些游戏站点比较出色呢?看看这个栏目吧,答案就在这里:



本期推荐:—MOP 的大杂烩—

■网址:http://mop.yeah.net
■访问速度:★★★★
■网站设计:★★★★
■专业程度:★★★★
■网站内容:★★★★
■网站人气:★★★★★

注:由于 NEWTYPE 网络社区更换服务器后域名问题没有解决,所以使得部分网友无法参与评分。不过当您看到这期杂志时相信已经搞好了。

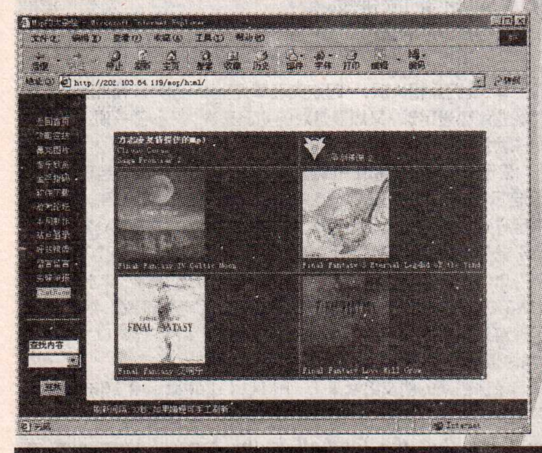
"MOP 的大杂烩"简介:

MOP 的大杂烩是一个 TV-GAME 的专门的站,出道很早,网站以内容丰富、全面著称;游戏攻略/游戏图片/游戏音乐在这里应有尽有,而且还可以找到许多喜爱游戏的朋友们和他们一起讨论有关游戏的问题。

在这里经常可以看到几个网友为了各自喜爱的游戏主机/游戏软件争个面红耳赤,如果您加入其中的话,也会感受到其中的乐趣。

最初 MOP 的大杂烩和现在的结构不同,以静态页面为主,更新费时费力,改成 ASP 页面后有了很大的改观,这就是现在看到的"MOP 的大杂烩"友加入。





下面给大家介绍一下站点的主要栏目:

- ◆**攻略密技**:主要提供游戏的秘技与攻略。
- ◆**漂亮图片**:在这里,您可以找到许多游戏的精美图片,可以用来做壁纸
- ◆**音乐欣赏**:有许多游戏的 MP3,比如 FF 的音乐会 MP3……
- ◆**金手指码**:游戏的金手指码,较全。
- ◆**软件下载**:各式各样与游戏相关的软件
- ◆**游戏论坛**:由于网站的形式驱于论坛化,所以这个栏目……
- ◆**本周新作**:直接链接到 SCE 的网站,可以看到本周要发售的 PS 游戏
- ◆**站点登录**:就是友情链接啦,在这里可以找到许多各式各样的网站。
- ◆**好站镜像**:镜像一些访问速度很慢的优秀网站。
- ◆**留言留言**:就是留言板,不用多介绍了吧。
- ◆**劣碟举报**:举报近期质量比较差的游戏光盘。
- ◆**ChatRoom**:聊天室,网友可以在这里在线沟通。

—招 聘 启 示—

由于 NEWTYPE 社区逐渐壮大,杂志社诚招网页制作人员 1 名,应招者年龄、学历、地域均不限,热爱电子游戏或动漫事业,有网页制作经验、ASP 编程经验者优先,有意者请将个人简历寄至:北京市清河邮局 062 信箱(注明应聘字样),联系电话:010-62924382,联系人:王先生或陈先生。或发 E-mail:carlife@ihw.com.cn　**相信你的加入会使社区办得更好!**

心跳纪念品 2

完全攻略(下)

机种:PS　厂商:KONAMI
类型:恋爱 SLG　媒体:CD－ROM×5

阳之下光 HINOMOTO HIKARI

●河川敷き公園
・進路
「とりあえず、目指すは一流大学！　…かな」
※ときめき状態のとき以下追加
光　「うーん……。君はどうするの？」
主人公「俺？　俺はまだハッキリとは……」
光　「じゃあ、私も……」
主人公（？？）

●中央公園
■並木道
・1年目A
「並木道ってさ、どこまでも歩いて行き……」
『二人きりだから？』◎
・1年目B
「こんな並木道を、思いっきり、サイク……」
『あっ、いいねえ』◎
・2年目A
「へえ、この並木道って若い人たちが多……」
『カップルばかりだよね』○
・2年目B
「ここって、ジョギングとかにも最高だよね」
『行って帰るだけで相当な距離だな』○
・3年目A
「ここの風景ってさ、油絵にすると、ス……」
『確かに油絵にすると良い感じだな～』◎
・3年目B
「あそこで終点だね。あそこまでさ、二…」
『よーし！』◎
■池と噴水
・1年目A
「水を見ていると、気分がスウッと変わ……」
『心の汚れも流れるんだよ』◎
・1年目B
「あっ、今見てた？ 池の魚が跳ねたんだよ！」
『すごく跳ねたね』◎
・2年目A
「流れる水を見てるとさ、何かを思い出……」
『小さい頃に聞いた小川のせせらぎ』◎
・2年目B
「もっと小さい頃だったらさ、これくら……」
『ちょっと浅いかなあ』○
・3年目A
「噴水を見てたら、なんだか眠くなって……」
『ベンチで一休みする？』◎
・3年目B
「この池って、魚以外に何かいるのかな？」
『うーん、アヒルとかね』◎
■桜並木
・2年目A
「花びらが舞ってさ、なんだか夢の世界……」
『夢のような現実だね』○
・2年目B
「あっ、不思議……。目をつぶっても、……」
『きっと香りだよ』○
・3年目A
「ちょっと風が出てきたね。花が散っち……」
『また来年、咲くじゃないか』△
・3年目B
「来年も見れるかな、ここの桜」
『二人で見に来ようよ』◎

●美術館
■通常展示
・1年目A
「うーん……。スゴイ人の絵って言われ……」
『人それぞれ、感性が違うからね』○
『じ、実は俺もだったり……』○
・1年目B
「美術館て広いから、どこから何を見て……」
『好きな所からでいいんじゃない？』○
・2年目A
「うわ～！　あの絵って写真みたいだね！」
『そうだね、すごく細かい点で描か……』◎
・2年目B
「なんかあの絵ってさ、ジッと見てると……」
『寒色系でまとめられてるからね』○
・3年目A
「あ～あ。私にも、絵を描く才能があっ……」
『才能だけじゃなく、努力も必要さ』○
・3年目B
「わあ～！　あの絵の女の人綺麗だね～……」
『プロの画家に描いてもらうと違う……』○
■彫刻展
「さっきの彫刻、すごかったね！　細か……」
『気がつく人がいて、作者は嬉しい……』◎
※二度目以降 ○
■ガラス工芸展
「ホント綺麗で、ため息出るよ。こうい……」
『俺はガラス玉とダイヤの区別がつ……』◎
※二度目以降 ○

●植物園
・1年目A
「ホント、すごくたくさんの花があったね」
『まるで植物図鑑を見てるみたいだね』○
・1年目B
「あっ、セーフ！　もうちょっとで、花……」
『光って、優しいんだね』◎
・2年目A
「サボテンってさ、いつでも無表情だけ……」
『ちゃんと生きてるって感じがするよね』◎
・2年目B
「わあ～！　あの花、スッゴクいい香り……」
『その発想って、なんだか光らしいよ』○
・3年目A
「すごかったね～！　さっきの花のじゅ……」
『じゃあ、いっちょやるか！』○
・3年目B
「大きなバラが綺麗だったね～。あんな……」
『今度、花束を買ってプレゼントするよ』○

●神社（初日）
・1年目
「それにやっぱさ、これが基本だよね！……」
『うん！　すごく似合ってるよ』◎
・2年目
「でしょ？　それに浴衣だって、好きな……」
『その浴衣、光に合ってるね！』◎
・3年目
「浴衣だってさ、今日のために虫干しし……」
『光の浴衣姿、何だか見とれちゃうよ』◎

●タワー
・2年目晴れA
「スッゴク遠くまで見える。信じられな……」
『普段は見ない景色だから』○
・2年目晴れB
「最高の見晴らし！　ね、学校、見つけ……」
『うん、君の家からなら近いのにっ……』◎
・2年目雨A
「雨の景色って、ちょっとブルーになるよね」
『光は晴れた日の方が好きなんだね』○
『青というよりは灰色だな』○
・2年目雨B
「雨でかすんじゃって、遠くの方は見ら……」
『光の家なら見つかるよ』◎
・3年目晴れA
「人なんか小さいよね。ここから見ると……」
『それって不思議だよね』◎
・3年目晴れB
「あっ、あそこに見えるのがひびきの高……」
『ミニチュアみたいだね』○
・3年目雨A
「雨はまだ良いけど……、雷はやだなあ～」
『雷嫌いなの、変わってないね』○
・3年目雨B
「すずめかな？　雨宿りするみたいに、……」
『うまく雨宿りできるといいね』◎

●スケート場
・1年目A
「んん～ん！　いい感じ。氷がきれいで……」
『表面がツルツルだね』◎
・1年目B
「あっ、しまった。ちょっとこのシュー……」
『取り替えた方がいいね』○
・2年目A
「おっと……。感覚がちょっと鈍ってる……」
『俺なんか立つのが精いっぱいだよ』◎
・2年目B
「どうしようかなあ。一周している間に……」
『俺が探してくるよ』○
・3年目A
「ねえ、今の見てた？　後ろ向きに滑っ……」
『可愛かったよ』◎
・3年目B
「片足で止まるのがさ、練習しても、な……」
『光はチャレンジャーだな』○

●コンサート
KNM交響楽団 △
劇団死期『歌舞伎座の怪人』○
SPEECH ◎
アオシス ■
T．Mレクリエーション ◎
GLOY ◎

●ショッピング街
■ブティック
・1年目A
「わっ、凄いブリブリなワンピース。フ……」
『けっこう光に似合うかも……』○
・1年目B
「あっ、あのパーカー、スッゴク可愛い……」
『きっと光に似合うよ』◎
・2年目A
「ねね……私ってさ、どんなイメージの……」
『スポーティなミニスカート＆チビ……』◎
・2年目B
「あそこの女の子、スゴイね！　あんな……」
『確かにちょっとキツイよね』○
・3年目A
「最近さ、男の子でもいるよね。洋服と……」
『男らしいのが一番だと思うな』◎
・3年目B
「うーん、今日はあんまり似合いそうな……」
『今の服、可愛いしね』◎
■ファンシーショップ
・1年目A
「さっきのガラス製の猫の置物、スッゴ……」
『綺麗だね、氷でできてるみたいだ』◎
・1年目B
「わあ～！　かっわいい～！　ファンシ……」
『そんなに好きとは知らなかったよ』○
・2年目A
「ガラス製のリスのバッチ、スッゴク可……」
『それくらいなら、俺が買ってあげるよ』○
・2年目B
「わ～！　見て見て！　これは迷わず買……」
『この高そうなガラスの置物？』◎
・3年目A
「あそこのペンダントってさ、身に付け……」
『心から信じたら守ってくれそうだね』◎
・3年目B
「わ～！　キラキラ光ってる！　あのガ……」
『それはクリスタルだから高いんだね』○
■ジャンク屋
・2年目A
「あのね……。こういうとこ……来て、……」
『ごめん！　こういうとこ嫌いだった？』×
・2年目B
「店の雰囲気もさることながら、客層ま……」
『悪かった！　すぐ出よう！』△
・3年目A
「き、気持ち悪い……。なんで、あの人……」
『なんだと！　一発ぶん殴って来るぜ』×
『イヤな思いさせたね、すぐ出よう』×
・3年目B
「さ、最低～！　スッゴク変な匂いがす……」
『大丈夫か？　すぐ出よう！』△

●カラオケBOX
・1年目A
「あのさ、どんな曲でもいい？　私、最……」
『光の持ち歌、聴きたいな！』◎
・1年目B
「ねえ、私の声ちゃんと聞こえる？　歌……」
『大丈夫！　ちゃんと聞こえてるから！』○
・2年目A
「さ～てと！　な～に歌おうかなあ……」
『アップテンポのがいいな！』◎
・2年目B
「たまにはバラードでもいくか！……」
『やっぱり元気な曲の方が合うよ！』○
・3年目A
「あ！　このグループの歌ってさ、メイ……」
『一緒に歌おう！　下手だけどな』◎
・3年目B
「やっぱさ、薄暗いボックスでスポット……」
『本物のステージの上で歌いたくない？』○

●ゲームセンター
■ビデオゲーム
・1年目A
「なんだかうるさいよね。ちょっと聞こ……」
『気を落ち着けなよ』△
『もう出ようか？』△
・1年目B
「向こうにあったガラスのコップ取りた……」
『よし、俺が挑戦してやる！』◎
・2年目A
「もうちょっとさ、お互いの声が聞こえ……」
『場所を変えよう』○
・2年目B
「このクレーンってさ、力が弱いって言……」
『掴むものが重すぎるんじゃないか？』○
・3年目A
「せっかく、うまく掴んだのに、出口に……」
『待ってて、店員さんを呼んでくるよ』◎
・3年目B
「最近のゲームセンターって、女の子も……」
『遊びやすいゲームが増えたからね』◎
■メダルゲーム
・3年目A
「メダルを増やして、その後は何をするの？」
『暇つぶしなんだけど』△
・3年目B
「メダルを、好きなところに賭ければい……」
『ちゃんとオッズを見てね』×
『なんか元気ないね』×

●ボーリング場
■ボーリング
・1年目A
「一投目って緊張するよね。その後の展……」
『ガーターだとショックだよね』○
・1年目B
「あ～ん！　スプリットだけは苦手なの……」
『とにかく祈って投げるんだ』◎
・2年目A
「投げにくいボールだね。もう少し軽い……」
『ゆっくり探してくればいいよ』○
・2年目B
「ぎゃあ！　まさかのガーター！　信じ……」
『ワハハハハ！』◎
・3年目A
「これ倒したらターキーよ！　よう～し……」
『肩の力を抜いた方がいいよ』◎
・3年目B
「あそこにいる人、さっきからストライ……」
『プロじゃない？』○
■ビリヤード
・3年目A
「ビリヤードってさ、ルールがいまいち……」
『教えてあげるから大丈夫』◎
・3年目B
「あっ、今の見た？　二つ落ちたよね……」
『ナイスショット！』◎

●映画
リハーサルウェポン4 ○
沈没船恋物語 ◎
プライベート・ライオン ○
マルハゲドン △
L．A．コンチネンタル △
劇場版アニメ　ゴッドリラーVS二大帝国 ■

●水族館
■水槽
・1年目A
「水槽の中の魚はさ、どんな気持ちでい……」
『もっと広いところで泳ぎたいだろうね』○
・1年目B
「大きい魚は、やっぱり堂々と泳いでるよね」
『大きくても気が弱いのもいるよ』◎
■ペンギンショー
・2年目A
「ペンギンって思ったより大きいよね……」
『怒ったら怖いのかなぁ』◎
・2年目B
「ペンギンの故郷って、南極でしょ？……」
『暑いと思うよ、きっと』○
・3年目A
「ペンギンが魚を飲み込む姿ってなんだ……」
『手を使えないからね』○
・3年目B
「ペンギンって、なぜか泳ぎが巧いよね……」
『泳ぐスピードもスゴイよね』◎

●動物園
・1年目屋内
「あ……見て、あれ！　案外、可愛いん……」
『うん、アライグマって動きがいいよね』○
・1年目屋外
「象とかデッカイ動物ってさ、あんなに……」
『囲いのない土地に移してやりたいな』◎
・2年目屋内
「見て、あれ！　カラフルなインコ！……」
『布団じゃないけど目をつぶって寝るよ』○
・2年目屋外
「わあ～！　こうして見るとさ、ヒョウ……」
『同じネコ科の動物だからね』◎
・3年目屋内
「ハムスターは可愛いけどさ、シッポの……」
『シッポだけ毛がない感じがダメ？』△
『シッポにも、毛が生えてたら平気？』△
・3年目屋外
「な、なにあの白クマ？　見つめられて……」
『俺のライバルだな！』◎

●遊園地
■ジェットコースター
・1年目A
「う～ん！　もう気分サイコ～！　この……」
『これなら何回乗ってもいいな！』◎
・1年目B
「しっかし、ジェットコースターって待……」
『俺は光と話ができるから嬉しいぜ』◎
・2年目A
「やっぱさ、乗ってる時は両手を上にあ……」
『俺は下る時、何げに小ジャンプし……』◎
・2年目B
「ジェットコースターってさ、最初、ゆ……」
『嵐の前の静けさだよな』◎
・3年目A
「ねね、聞いてた？！　後ろに乗ってた……」
『うん！　笑っちゃったよ～！』◎
・3年目B
「あんなに待ったのにさ、たったの2、……」
『乗客の気分が悪くならない程度な……』○
『5分くらい、乗れればいいのにな～！』○
■観覧車
・1年目A
「ん～！　すごく気持ちよかったね。ひ……」
『光の家、見つけたよ』◎
・1年目B
「あの一番、高いところで、いきなり突……」
『大丈夫！　俺も一緒に落ちるから』○
・2年目A
「一番、高い所にいる時、観覧車が故障……」
『何時間か、あの景色を二人占めで……』◎
・2年目B
「観覧車の窓って開けられないよね？……」
『違うような気がするな』○
・3年目A
「人が小さかったね！　車もミニカーみ……」
『つまんであちこち移動できたらね』◎
・3年目B
「乗ってる時間、あっという間だった気……」
『光と一緒だと時間が短く感じるよ』◎
■メリーゴーランド
・1年目A
「わあ！　何だか、子供の頃に戻ったみ……」
『ホント、小さい頃を思い出したよ』○
・1年目B
「やっぱさ、乗るなら馬が面白いよね？」
『しかも、なるべく外側のね』○
・2年目A
「懐かしいからかな？　ただ回ってるだ……」
『ずっと、なくならないで欲しいね』◎
・2年目B
「たまにはさ、広～い馬車に乗るのもい……」
『並んで乗るのもいいよね』◎
■占いの館
・1年目A
「占いみたいなのって、信じる方だっけ？」
『まず信じたことないな～』○
・1年目B
「なんだかニヤニヤしてる。何か良いこ……」
『えっ？　ニヤニヤなんてしてないよ』○
■バーチャルハザード
・2年目A
「もう～スッゴク！　ドキドキしたけど……」
『俺も～！　すんごく気持ちよかった！』◎
・2年目B
「あの最後の敵！　動きがぜんぜん読め……」
『力を合わせたから勝てたって感じ……』○
・3年目A
「初めちょっと怖かったけどさ、知らな……」
『そうそう！　俺も夢中だったよ！』◎
・3年目B
「レーザー銃じゃなくってさ、弾が出る……」
『弾の方が戦ってるって気がするかもね』○
■オチール
・3年目A
「ホ、ホント、スゴかったね。体がぐー……」
『ちょっと刺激が強かったけどね』◎
・3年目B
「なんかさ、落ちる時間が長くって怖か……」
『どこまで落ちるのかと思ったよ』◎
■ナイトパレード
・1年目A
「わあ～っ！　スッゴク綺麗！　なんか……」
『ホント、時間を忘れるよな』◎
・1年目B
「あんなお姫様みたいな格好して手を振……」
『ホント、おいしい役どころだよなぁ』◎
・2年目A
「見て見て！　あのドレス！　すごいフ……」
『光にも案外、似合うかもよ』◎
・2年目B
「あ～あ、このままずっと終わらないで……」
『また、見に来る楽しみがあるよ』◎
・3年目A
「もうサイコ～！　これ見て感動しない……」
『うん！　俺、言葉にできないよ』◎
・3年目B
「パレードが終わったらさ、もう帰らな……」
『光、また来ような』◎

●スタジアム
■野球
・1年目
「ボールを打ったときの、カーンって音……」
『気持ちいい音だよね』◎
・2年目
「割れるような歓声、興奮と臨場感……」
『やっぱり生が一番だ』○
・3年目
「私、男の子に生まれてたら、野球やっ……」
『それは俺が困るんだけど』◎
※二度目以降 ○
■サッカー
・1年目
「足がまるで手みたいに器用にボールを……」
『毎日、練習してるからだよ』△
・2年目
「スッゴイ応援だね。選手よりもエキサ……」
『応援が好きなんだよ』○
『一緒に応援する？』○
・3年目
「体の大きな選手だね。身長はいくつな……」
『みんな大きいじゃないか』◎
※二度目以降 ○

●室内プール
・3年目A
「みんな大胆な水着だね。私にはとても……」
『光なら何でも似合うよ』◎
・3年目B
「水もきれいだし、ゆっくり泳げて良い……」
『光はやっぱり外が似合うよね』◎
・3年目C
「たまには競争しようか。向こう岸まで……」
『俺が勝つに決まってるよ』○

●サーカス
・1年目
「スッゴ～イ！　あんな高いところなの……」
『本当は怖いんじゃないかな』○
・2年目
「体が軽くて、ポンポン跳ねてるの！……」
『空中のバランスが大事なんだよ』○

●山
■紅葉
・1年目A
「最高に色づいてるね。紅葉っていうけ……」
『自然って不思議だよね』◎
・1年目B
「ここに来て良かったなあ。こんな最高……」
『自然の大パノラマだな』◎
・2年目A
「紅葉を見るとさ、夏は終わったんだな……」
『俺は虫の声を聞くときかな』○
・2年目B
「あっ、向こうの方で、焚き火してるみ……」
『イモを焼いてもらおう』◎
・3年目A
「大きい葉っぱもあるんだね。私の手よ……」
『記念に持ち帰るかい？』○
・3年目B
「ひゃあ！　今の突風は驚いた～。まる……」
『光は面白いこと言うなぁ』○
『雷神さまも来るかもね』○
■スキー
・1年目A
「このスキーウェア、どうかな？　似合……」
『光らしくて好きだよ』◎
・1年目B
「ねえ、スキーには、自信があるんだっ……」
『もちろん！』◎
・2年目A
「雲から日が出ちゃったから、夕方頃に……」
『よし、楽しくなってくるぞ』○
・2年目B
「ここの雪さ、最高に滑りやすいの。鳳……」
『フワ～ッて舞い上がるもんな』◎
・3年目A
「ふう、どうにかこうにかウェーデルン……」
『よし、俺が見ていてやろう』○
・3年目B
「ててて……。ちょっと転んじゃった」
『大丈夫？　肩貸そうか？』◎

●海
■海水浴
・1年目A
「波が綺麗～！　海ってさ、この音が良……」
『懐かしい音なんだよね』○
・1年目B
「日差しが強いね。思いっきり焼けそう……」
『力がみなぎってくるようだよ』◎
・2年目A
「この水着、ちょっと小さいかなあ。動……」
『よく似合ってるけどなぁ』◎
・2年目B
「みんな美味しそうに、氷を食べてるね……」
『なに味がいい？』◎
・3年目A
「一休みのついでに、何か飲み物でも買……」
『ああ、俺も行くよ』◎
・3年目B
「スタイルが良い人ばかりで、羨ましい……」
『最高にいいスタイルだな』◎









每名角色的表格是与其约会时选择对话的效果表：◎大幅上升、○上升、■不变、△稍许下降、×大幅下降











水無月 琴子 MINADUKI KOTOKO

●河川敷き公園

※水無月琴子は評価などで変化するイベントなし

●中央公園

■並木道
・1年目A
「並木道って、こうして歩いているとな……」
『季節ごとに姿を変えるからかな』 ○
・1年目B
「あっ、今の風……とっても遠くから来……」
『海から来た風かな』 ◎
・2年目A
「こうして見ると、歩いている二人連れ……」
『俺たち二人は大丈夫かな？』 ○
・2年目B
「あっ、向こうにスケッチしている人が……」
『あれはきっと素人だな』 △
・3年目A
「ねえ見て……この場所から写真撮った……」
『水無月さんて、芸術感覚が鋭いよね』 ◎
・3年目B
「さっきから黙っちゃって、どうしたの……」
『水無月さん、こういう風景も似合……』 ◎
■池と噴水
・1年目A
「噴水って、見てると落ち着くのよね……」
『水の流れる音がいいんじゃないかな』 ◎
・1年目B
「あら、この池ってよく見たら魚がいた……」
『これじゃ猫にねらわれやすいね』 ○
・2年目A
「池や噴水がある風景って夏は涼しそう……」
『きがいい理由が理解できないな』 ○
・2年目B
「この池には、魚以外にも、何か生き物……」
『う～ん、ワニとかね』 ○
・3年目A
「あっ……あそこ見て。噴水のとこに小……」
『俺はもう良いことあったよ』 ◎
・3年目B
「一匹だけ高そうな鯉がいたわ。どうし……」
『誰かが飼ってたのを放したんだよ』 ○
■桜並木
・2年目A
「桜を見ると思い出すわね……」
『入学式？』 ○
『桜餅？』 ○
・2年目B
「ねえ、ちょっとその辺に座ってみない……」
『俺もそうしたいと思っていたんだ』 ◎
・3年目A
「どうせなら、お茶と桜餅でも持ってく……」
『あっ、それは気づかなかった』 ○
・3年目B
「ああ、桜……この鴇紅の花吹雪がたま……」
『……風流だね』 ◎

●美術館

■通常展示
・1年目A
「ねえ、あの絵……何なの？」
『人にも見えるし、置物にも見えるね』 ○
・1年目B
「悪い絵じゃないけど、どうして、どれ……」
『そんなに油絵を嫌わなくても……』 △
『水無月さんって、油絵好きと思ってた』 △
・2年目A
「この絵なんか技術は、なかなかだけど……」
『そうだね、俺もそう思うな』 ○
・2年目B
「へえ。洋画家にも、こんなわかってる……」
『一瞬見て、油絵って気がしないもんね』 △
・3年目A
「あの彫像、ちょっと太りすぎね」
『さすが厳しい女性の視点だね』 ○
・3年目B
「ねえ、あれ見て。何か感じるものない？」
『う～ん、なんとも技巧的だね』 ◎
■彫刻展
「私は、あの作品みたいに木目までわか……」
『日本的なテクスチャーだよね』 △
※2度目以降 ○
■ガラス工芸展
「う～ん。これってどうやって作るのか……」
『粘土を練り回すのとはワケが違うよね』 ○
※2度目以降 ○

●植物園

・1年目A
「しっかりと手入れされてるわ。自力じ……」
『俺は、一輪でも自然のものがいいな』 ◎
・1年目B
「花っていいわよね。私は無条件に、花……」
『そうだね、気分が変わるしね』 ○
・2年目A
「あの花壇の並べ方は、醜態としか言い……」
『そう怒ることないじゃないか』 △
『よし、俺が並べ替えてやろう』 △
・2年目B
「花が綺麗なのはいいけど、虫がちょっ……」
『俺も毛虫は嫌いだよ』 ×
『へえ、水無月さんて虫ぎらいなんだね』 ×
・3年目A
「ふ～ん……ずいぶんと、気持ち悪い色……」
『食虫植物だから、虫を引きつける……』 △
・3年目B
「一本だけ咲いてる……あの花、どこか……」
『スレンダーなところなんかソックリ』 △

●神社（縁日）

・1年目
「気に入ってる柄じゃないけど浴衣を着……」
『すっごく似合ってるね』 ◎
・2年目
「なんとかね。でも、縁日に浴衣がない……」
『うん、とっても似合ってるしね』 ◎
・3年目
「私にもあんな年の頃があったのよね……」
『水無月さんは、本当に浴衣が似合……』 ◎

●タワー

・2年目晴れA
「この町って、思ったより広いって気が……」
『いつもと違った気分がするね』 ◎
・2年目晴れB
「あの望遠鏡をのぞいてみたいな。あっ……」
『俺が持ってるよ』 ◎
・2年目雨A
「さすがに、遠くまでは見えないわね」
『ごめん、雨になるとは……』 ○
『これはこれで風情があると思うけど』 ○
・2年目雨B
「さすがに、ひびきのの運動場には、誰……」
『運動部は室内練習してるんだろう』 △
・3年目晴れA
「あっ、あそこを風船が飛んでる。誰か……」
『どこまで飛んで行くかな』 ○
・3年目晴れB
「あっ、あそこに見えるの、ひびきの高……」
『そうみたいだね』 ○
・3年目雨A
「あいにくの天気だけど……。何だかし……」
『ちょっと寂しげだけどね……』 △
『晴れている時とは正反対だよね』 △
・3年目雨B
「雨の中を飛ぶ鳥も大変よね。なんだか……」
『きっと、雨宿りする所を探してる……』 ○

●スケート場

・1年目A
「もう！　これは、きっと転びやすい靴ね」
『手を貸して上げるから』 ○
『じゃ、休んでいたら？』 ○
・1年目B
「ねえ。私しばらく、休んで見ていてい……」
『寒くないように温かい物でも飲んでて』 ◎
・2年目A
「何、この靴……立つのがやっとじゃな……」
『手を貸してみて。リードしてあげ……』 ◎
・2年目B
「なんか寒いわ。スケートって、どこが……」
『コントロールが利かないところだよ』 ○
・3年目A
「さっきの見てた？　滑ってたでしょ」
『数メートルは記録だね』 ○
・3年目B
「氷って冷たいわよね」
『どれどれ……つ、冷たいな！』 ○

●コンサート

KNM交響楽団 △
劇団死際「歌舞伎座の怪人」 ○
SPEECH ×
アオシス ■
T．Mレクリエーション ×
GLOY ×

●ショッピング街

■ブティック
・1年目A
「あそこに飾ってあるワンピース、ずい……」
『水無月さんなら似合うと思うけど』 ○
・1年目B
「あの服、あまりに日本離れしてる。体……」
『水無月さんなら似合うと思うけどな』 ◎
・2年目A
「へえ……。いろいろあるのね。私って……」
『Vカットのピチピチパンツにチビ……』 ○
・2年目B
「ふう～ん。最近の流行なんて知らなか……」
『すごく流行ってる訳じゃないけどね』 ○
・3年目A
「へえ！　あれ、なんか武道着と洋服を……」
『自由な発想が生んだんだね』 ◎
・3年目B
「たまには服を買ってみようかな。う～……」
『黒いスーツ』 ○
■ファンシーショップ
・1年目A
「こういうの可愛いって言うんでしょ……」
『水無月さんって、大人なのかな』 ○
・1年目B
「このヌイグルミ、手作りみたいね。縫……」
『水無月さんて、お裁縫もするの？』 ○
・2年目A
「イニシャルを入れて、プレゼントにど……」
『それって恥ずかしいよねぇ』 ○
・2年目B
「ずいぶん安っぽいなブローチ。でも、……」
『色が澄んでいて綺麗だねぇ』 ○
・3年目A
「あの店員さん。私のことジッと見てる……」
『あまりに美人だからさ』 ○
・3年目B
「あっ……あのオルゴール、昔、私が持……」
『それは偶然だね。まだ持ってるの？』 ○
■ジャンク屋
・2年目A
「言ってみれば、ガラクタ屋ってところ……」
『こんな店を好きだなんて意外だ』 ○
・2年目B
「息がつまりそうね。何が何だか、わか……」
『すまなかった！　すぐ店を出よう』 ○
・3年目A
「……。風情のかけらもないけど、憎め……」
『水無月さんは、空気を読めるんだね』 ○
・3年目B
「見かけは古いけど、このテレビもちゃ……」
『ものは大事に使えばもつのさ』 ◎

●カラオケBOX

・1年目A
「あら、懐かしの演歌までズラ～リ勢揃……」
『水無月さんの十八番、聴かせて！』 ○
・1年目B
「あら、歌に対して点数が出るのね。え……」
『そうだよ、壊れてるんだよ』 ○
・2年目A
「あなたって、どんな歌を歌うのかしらね」
『もちろん演歌だよ！』 ◎
・2年目B
「今、歌った曲は、三味線を使った合奏……」
『日本的なのに現代音楽なんだね』 ◎
・3年目A
「せっかく歌いに来たのに、元気がないわね」
『実は、音痴だってこと思い出したんだ』 ○
・3年目B
「あなたって、さっきから悲しい別れの……」
『単なる偶然だよ……』 ○

●ゲームセンター

■ビデオゲーム
・1年目A
「なんなのよ～！　押しても、ちっとも……」
『押すボタンが違ってるんじゃない？』 △
『コイン入れてないんじゃない？』 △
・1年目B
「さっきのぬいぐるみ取る機械、せっか……」
『力じゃなくバランスに注意するんだよ』 ○
『もっと真ん中を掴まないと……』 ○
・2年目A
「ねえ、うるさくて気がヘンになりそう……」
『じゃあ、俺も出るよ』 ○
・2年目B
「あの和紙でできた人形、欲しいんだけ……」
『俺が取ってみせるよ』 ○
・3年目A
「曲を聞いて当てるゲームなのに、騒が……」
『熱中するんだ！』 △
・3年目B
「ヒドイのよ！　さっき掴んだ景品、大……」
『係員さんを呼んでくるよ』 ○
■メダルゲーム
・3年目A
「ちょっと、硬貨が転がって、どこか行……」
『俺のを使っててよ。探すからさ』 ◎
・3年目B
「ところでメダルゲームって何をしたら……」
『スロットの絵が合えばあたりだよ』 ○

●ボーリング場

■ボーリング
・1年目A
「どうして真っ直ぐ転がってくれないの……」
『ボールが重いんじゃない？』 ○
・1年目B
「あら、今の倒れ方ヘンだわ。最初から……」
『確かに変な倒れ方したよね』 ○
・2年目A
「球が重過ぎるのかしら？　でも、指の……」
『仕方ないから重いのを使いなよ』 ○
・2年目B
「今の見た？　ガーターと見せかけて、……」
『回転が良かったみたいだね』 ○
・3年目A
「あら、スプリット。良かったら、代わ……」
『水無月さんなら、取れるって！』 ○
・3年目B
「もう！　指が滑っちゃった。許せないわ」
『俺が？』 ○
■ビリヤード
・3年目A
「なかなか打ちにくいわね。こういう時……」
『クッションを上手に使うんだよ』 ○
・3年目B
「ビリヤードは日本では昔から、撞球っ……」
『たまつきの演劇的表現だよね』 ◎

●映画

リハーサルウェポン4 △
沈没船恋物語 ■
プライベート・ライオン △
マルハゲドン △
L．A．コンチネンタル ○
劇場版アニメ　ゴッドリラーVS二大帝国 ■

●水族館

■水槽
・1年目A
「……サメって、どことなく、あなたに……」
『凄みのあるところが？』 ○
・1年目B
「一匹だけ、反対の方向へ泳いでるのが……」
『よく他とぶつからないね』 ○
■ペンギンショー
・2年目A
「ペンギンって、こうして見るとなかな……」
『手を使わずにものを取ってこれるしね』 ○
・2年目B
「ペンギンが鳥だなんて、ちょっと信じ……」
『格好が動物みたいだもんね』 ○
・3年目A
「あのペンギン、一匹だけ胸はって。俺……」
『いつも堂々としてるのは良いことだよ』 ○
・3年目B
「さっきの演技の時、一匹だけ失敗して……」
『きっと腹が空いてるんだ』 ◎

●動物園

・1年目屋内
「あら、こういうのだったら部屋にいて……」
『ああ、あそのハムスターね』 ○
・1年目屋外
「馬って、どことなく優しい顔をしてい……」
『馬は人を見るよ』 ○
・2年目A
「……嫌だわ。あのカエル、私のことジ……」
『近くのハエを狙ってるんだよ』 ○
・2年目屋外
「前から思っていたことなんだけど、ゾ……」
『俺は動かせるよ……ほら！』 ◎
・3年目屋内
「あら、あのガラスケースには何も入っ……」
『うわあ！　目……葉っぱに目が！』 ○
・3年目屋外
「あっ！　もしかしたら、あれってゴリ……」
『自分の体を自慢し合ってるように……』 ○

●遊園地

■ジェットコースター
・1年目A
「それで……今のがどうしたって言うの？」
『話しかけないで……気分悪い』 ◎
・1年目B
「ぐるぐる回るのはいいとして、髪の毛……」
『髪が揺れて可愛かったのになぁ』 ◎
・2年目A
「絶叫してたみたいだけど、何て言って……」
『聞いてなかったよね、助けて～なんて』 ◎
・2年目B
「これって、脱線することは無いのかしら？」
『そういえば、ガタガタ鳴ってたしね』 ◎
・3年目A
「前の女の子、失神しちゃったみたいね……」
『俺は演技じゃないかな～って思うけど』 ○
・3年目B
「ジェットコースターの面白さってもし……」
『おお、わかってくれたんだね！』 ○
■観覧車
・1年目A
「気持ちいい風ね。高いところであたる……」
『遠くの匂いを運んでくるみたいだ』 ◎
・1年目B
「風で揺れた時、ちょっと驚いたわ。落……」
『水無月さんて怖いこと平気で言う……』 △
・2年目A
「ひびきの高校が見えたわね。いつもは……」
『見なかったよ、残念だなぁ』 ◎
・2年目B
「観覧車のドアが開いたら、楽しいかし……」
『怖いなぁ』 ○
・3年目A
「景色を眺めていただけだけど、気分良……」
『水無月さんの顔ばかり見ていたよ』 ◎
・3年目B
「時間を忘れちゃったわ。とっても良い……」
『よし、もう一回乗ろうか！』 ◎
■メリーゴーランド
・1年目A
「私……なんていうか、たっ、耐えられ……」
『それほど退屈だったんだね』 △
『それほど恥ずかしかったんだね』 △
・1年目B
「ふう。やっと落ち着いた」
『回るから酔ってしまったのかい？』 △
『顔色が悪いね、飲み物買ってくるよ』 △
・2年目A
「ぐるぐる回るは、メリーゴーランド。……」
『退屈だって言いたいんだね』 ×
・2年目B
「私たちの乗っていた馬車って、シンデ……」
『水無月さんに近づけて良かったよ』 △
■占いの館
・1年目A
「あなたは占いってものを信じるの？」
『信じるわけがない』 ◎
・1年目B
「あなた、ニヤニヤしてるけど、良いこ……」
『いいや、恐怖で笑顔しか作れないんだ』 ○
■バーチャルハザード
・2年目A
「いったいこれは何なの！　さんざん触……」
『文句を言うけど、楽しんでなかった？』 △
・2年目B
「こんなのだったら、お化け屋敷の方が……」
『そ、そう……ごめんね』 ○
・3年目A
「ただ撃ちまくるだけと思ったらそれな……」
『それが人気の秘密だね』 ○
・3年目B
「敵が襲ってきたとしたら、ちょっと怖……」
『水無月さんを守らなくちゃならないな』 ◎
■オチール
・3年目A
「ちょっと聞きたいんだけど、落ちて……」
『落ちる快感、わかんないかなぁ』 △
・3年目B
「もう……。落ちる時、髪が乱れちゃったわ」
『髪がフワッと来て、匂いがしたよ』 ○
■ナイトパレード
・1年目A
「へえ。艶やかなのね。まぶしいわ」
『最高のパレードだね』 ◎
・1年目B
「幻想的ね……。めずらしく感動したみたい」
『俺もそうだよ……』 ○
・2年目A
「あの着グルミ着てる人たちって、大変……」
『それが仕事なんだから仕方ないよ』 △
『一度でいいから入ってみたいな』 △
・2年目B
「もうじきパレードも終わるね。お祭り……」
『胸がキューッと切なくなるんだよね』 ○
・3年目A
「時間が止まっているみたいね……」
『本当に止まってるといいね』 ◎
・3年目B
「小さい子には、キャンディと風船のプ……」
『水無月さんなら、混じって貰えるよ』 ○

●スタジアム

■野球
・1年目
「ねえ、野球を見ている間って何をして……」
『手に汗握っていればいいよ』 △
・2年目
「2死満塁って、投手が危機なの？　そ……」
『2死満塁ならピッチャーだよ』 ○
・3年目
「もし、邪飛球が飛んできたらどうする？」
『俺に任せてくれよ』 ○
※2度目以降 ×
■サッカー
・1年目
「足だけしか使えないのは大変ねえ」
『とっても器用だよね』 ○
・2年目
「応援団が目立つわね。これで試合が、……」
『必死に応援しているものね』 ○
・3年目
「球が顔に直撃したけど……大丈夫かしら？」
『ボールじゃなくて足が当たったんだよ』 ○
※2度目以降 ×

●室内プール

・3年目A
「日焼けのこと気にしなくて良いから、……」
『その水着、とっても似合うよ』 ◎
・3年目B
「室内プールって、なぜか疲れないわね……」
『紫外線がないからね』 ○
・3年目C
「満足するほど泳いだ？　疲れたなら、……」
『俺はまだ泳ぎたいんだけど』 △

●サーカス

・1年目
「人間業とは思えない妙技は、認めなく……」
『あれは人間じゃない、マシーンだ』 ○
・2年目
「あのサルを使った芸、なかなか面白か……」
『サルにハッピを着せていたしね』 ○

●山

■紅葉
・1年目A
「う～ん。最高の気分ね。何も言うこと……」
『ほれぼれする紅葉だね』 ◎
・1年目B
「この匂い……秋風が心地いいわ」
『秋の匂いだね』 ○
・2年目A
「この風景、私、前に見たことがあるわ……」
『何か思い出の風景なのかな？』 ◎
・2年目B
「そうねえ。何か物足りないわね。えっと……」
『お茶とお菓子じゃない？』 ◎
・3年目A
「紅葉って、じっと見ていると他のもの……」
『風流だよね』 ◎
・3年目B
「あきすぎてあく紅葉のすぎた紅かな」
『な、何を言っているの？』 ○
■スキー
※水無月琴子はなし

●海

■海水浴
・1年目A
「思ったより日差しが強いわね。じゃ、……」
『実は泳げないんじゃないの？』 ○
・1年目B
「ねえ、あなたって、どんな水着が好きなの？」
『水無月さんの着ているみたいなヤツ』 ○
・2年目A
「あら、香ばしい匂い。美味しそうに食……」
『あっ、焼きハマグリだ』 ○
・2年目B
「あら、あそこにいる人。いい体してる……」
『水無月さんの方が好みだけど』 ◎
・3年目A
「ハイ、かき氷買ってきたわ。イチゴと……」
『メロン』 ○
・3年目B
「波がちょっと高いわね。流されたら、……」
『俺が助けるから平気だよ』 ○



















超攻略道場











一文字 茜 ICHIMONJI AKANE

●河川敷き公園
※一文字茜には評価などで変化するイベントなし

●中央公園
■並木道
・1年目A
「のんびりしてて良いよね、ここってさ」
『その辺の芝生で昼寝でもしたくなるね』 ◎
・1年目B
「犬連れて公園を散歩って、なんだかい……」
『そうだね、俺も犬飼いたくなって……』 ◎
・2年目A
「ねえねえ、そこのベンチでちょっと休……」
『休むなら、何か食べに行こうよ』 ○
・2年目B
「ねえねえ、さっきから黙ってどうしたの?」
『一文字さん、こういう風景も似合……』 ◎
・3年目A
「ボク、この並木道の風景、何度見ても……」
『思わずのほほんとしてしまう風景……』 ◎
・3年目B
「こうやって一緒に歩いてると、どんな……」
『きっと恋人同士に決まってるよ』 ◎
■池と噴水
・1年目A
「餌ってちょっと近寄ると、急にみんな……」
『餌が目当てだね、俺達もあげようか?』 ○
・1年目B
「今日は腕によりをかけてお弁当作った……」
『池のほとりの芝生がいいんじゃない』 ○
・2年目A
「あっ、噴水の底に、お金がいっぱい落……」
『願い事が叶うように、おまじないだね』 △
『もったいないから拾って帰ろう』 △
・2年目B
「波紋って、見てて飽きないよね。静か……」
『自然って、不思議なぐらい均整が……』 ○
・3年目A
「どうしたんだい? じーっと噴水眺め……」
『水道代がかかるだろうなって心配……』 ○
・3年目B
「噴水の側って、どうしてこんなに気持……」
『上を見ると虹が見えたりして綺麗……』 ○
■桜並木
・2年目A
「ねえねえ、桜の花見ると、何思い出す?」
『花見』 ◎
・2年目B
「ねえねえ、どうしたの、そんな、じー……」
『来年も一緒に見れるといいなって……』 ◎
・3年目A
「風に乗って花びらが舞ってるよ……」
『風が桜色に染まったようだね』 ◎
・3年目B
「来年もまた、こんなに綺麗な桜、見ら……」
『わからないけど、また一緒に見たいな』 ◎

●美術館
■通常展示
・1年目A
「ここには詳しいの?」
『全然、めったに来ないよ』 ○
・1年目B
「どこから見てまわればいいの?」
『やっぱ、常設絵画展かな』 △
『ご、ごめん。先にトイレに行かせて』 △
・2年目A
「うーん、あの絵っていい絵なの?」
『いや、絵のことはよく判んないや』 ○
・2年目B
「あの絵って何か意味あるのかな?」
『貧困と悲しみからの脱却』 ○
・3年目A
「ねえねえ、どの絵が好き?」
『このダイナミックな抽象画だよ』 ×
『この写実的で緻密な風景画だよ』 ×
・3年目B
「あんな絵なら、ボクだってかけそうだよ」
『この素晴らしさが理解できないのか!』 △
『誰にでもそう感じさせる所が凄い……』 △
■彫刻展
「うわー、何だか生きてるみたいだね」
『え、ただの石だよ、これ』 ○
『一文字さんらしくないこというね』 ○
・2度目以降 ×
■ガラス工芸展
「うわー、これ綺麗。これで素麺食べた……」
『うん、すごくリッチな気分に浸れるね』 ◎
・2度目以降 ○

●植物園
・1年目A
「ここには、よく来るの?」
『うん、緑に囲まれてると、ホッと……』 △
『たまに来るけど、やっぱり退屈かな?』 △
・1年目B
「次、どこに行こうか?」
『あっちに、静かな並木道があるんだ』 △
・2年目A
「あ、この花ちょうどいいな。花占いで……」
『いいね、で、何を占うの?』 ○
・2年目B
「うーん、何だか気持ちがゆったりするね」
『日頃のあわただしい生活が嘘みたいだね』 ○
・3年目A
「ねえねえ、花の名前に詳しい?」
『いいや、全然知らないんだ、恥か……』 ○
・3年目B
「ねえねえ、どんな花が好き?」
『ひまわりのような元気で力強い花』 ◎

●神社(縁日)
・1年目
「へへへ、久々に浴衣着たんだけど……」
『すごく似合ってて、かわいいよ』 ◎
・2年目
「ねえ、ちょっと小さくないかな、この……」
『いや、ぴったりだし、可愛いよ』 ◎
・3年目
「たまにしか着ないから、ちょっと照れ……」
『平気だよ、凄く似合ってるから』 ◎

●タワー
・2年目晴れA
「うわー、すごい眺めー……」
『まさに絶景ってやつだね』 ◎
・2年目晴れB
「水平線が丸いって実感できるね」
『地球が丸いんだから当然といえば……』 ○
『空との境がくっきりすると特にそ……』 ○
・2年目雨A
「うーん、あんまり遠い所は見えないな。
『ごめん、雨になるとは……』 ○
『近くを見るっていうのは?』 ○
・2年目雨B
「学校をさ、望遠鏡使って見てみない?」
『面白そうだね。見てみようか』 ○
『お金、もったいないよ』 ○
・3年目晴れA
「見て、見て。車がミニカーより小さいよ!」
『うん、上から踏んづけてみたくなるね』 ◎
・3年目晴れB
「どうして高い所にいるだけで、こんな……」
『美しい景色が見られるからさ』 ◎
・3年目雨A
「なんだか、雨の景色を見てると、洗濯……」
『家庭的だね、一文字さんこ』 ○
・3年目雨B
「何だか寂しい眺めだよね……」
『一文字さんがいるから、寂しくないよ』 ◎

●スケート場
・1年目A
「どうしたの? 滑らないの?」
『恥かしいけど、実は、俺全然滑れ……』 ○
『一文字さん上手いから気後れしち……』 ○
・1年目B
「ねえねえ、スケートは得意?」
※運動値が高い
『もちろんバッチリさ!』 ◎
※運動値が低い
『まあまあってところかな』 ○
・2年目A
「スケートって結構ハードだよね。ちょ……」
『これくらいで音を上げるなんて情……』 ◎
・2年目B
「ねえねえ、スケートの種目って色々あ……」
『豪快なアイスホッケーだよ』 ◎
・3年目A
「ねえねえ、キミって、スキーとスケー……」
『手軽だからスケートの方だな』 ◎
・3年目B
「何回もコケちゃったよ、ボク」
『うん、もう少し練習する必要ありだね』 ◎

●コンサート
KNM交響楽団 ■
劇団死期「歌舞伎座の怪人」 ◎
SPEECH ■
アオシス ■
T. Mレクリエーション △
GLOY △

●ショッピング街
■ブティック
・1年目A
「ねえねえ、あの服、ボクに似合うと思う?」
『いつもの格好の方が一文字さんら……』 ○
・1年目B
「ごめんねー、見始めると時間かかっち……」
『気にしないでゆっくり見るといいよ』 ○
・2年目A
「わー、あの服可愛いなー……」
『でも、こっちの方が似合うと思うな』 ○
・2年目B
「うわっ、あのTシャツ、何であんなに……」
『全くバカバカしいよね、こんなに……』 ○
・3年目A
「あっ、あれなら、ボク、自分で作れそ……」
『一文字さんなら、もっと素敵なの……』 ◎
・3年目B
「みんな、ずいぶん高い服、平気で買っ……」
『それくらいしかお金の使い道ない……』 △
『バイトしたりして洋服代作ってる……』 △
■ファンシーショップ
・1年目A
「ボクってこういうとこ、めったに来な……」
『単なる暇つぶしだよ、きっと』 △
・1年目B
「どれもこれも、役に立ちそうもないも……」
『そう言われてみれば、全くその通……』 ○
・2年目A
「へえ、全然可愛くないキャラクターっ……」
『中には可愛いって思う人もいるんだよ』 ○
・2年目B
「うーん、どれかボクに似合うのってある?」
『あの太目のヘアーバンドなんか似……』 ○
・3年目A
「エーイ、清水の舞台から飛び降りたつ……」
『実用性の高いペアのマグカップかな』 ○
・3年目B
「何度来ても、雰囲気になじめないな、……」
『そんなの気にしないで、見てまわ……』 ○
■ジャンク屋
・2年目A
「あのさ、ここって何を買う所なの?」
『我々電脳マニアの夢を買う所さ』 ×
『何を買うってわけじゃなく雰囲気……』 ×
・2年目B
「さっきから、周りの人が、ボクをジロ……」
『それは一文字さんがかわいいからだよ』 ×
『たぶん、一文字さんの気のせいだよ』 ×
・3年目A
「ボクはここで何をすればいいの?」
『あ、しばらくそこでじっと待ってて』 ×
『一緒に遊ろうよ、きっと気に入るって』 ×
・3年目B
「みんな他に行く所ないのかな?」
『言われてみれば確かに変だよね』 △

●カラオケBOX
・1年目A
「いつも、どんな歌唄うの?」
『そうだね、アニメソングが一番かな』 ◎
・1年目B
「やっぱり、カラオケって、難しいもん……」
『難しく考えないで気楽に唄おうよ』 ◎
・2年目A
「ねえねえ、カラオケって、ホントに楽……」
『いいストレス解消になるでしょ』 ◎
・2年目B
「ボク、こんな曲入れてないけど?」
『昔の曲が好きだろうと思って入れ……』 ◎
・3年目A
「今の曲、初めて挑戦したんだけど、ボ……」
『感じが出てて、いいんじゃないかな』 ◎
・3年目B
「あれ? 今日はあんまり唄わないんだね?」
『一文字さんの歌を聞いてる方が楽……』 ◎

●ゲームセンター
■ビデオゲーム
・1年目A
「さっきからずいぶんお金遣ってたけど……」
『そうなんだ、大好きなんだ!』 △
・1年目B
「ここ、いつもこんなに人がいるの?」
『いや、今日は特別混んでるよ』 △
・2年目A
「うーん、惜しいところまで行ったんだ……」
『もっとしっかり狙うんだ、集中力……』 ○
・2年目B
「そんなに取って、一体何になるんだい?」
『一文字さんへのプレゼントだよ』 ×
・3年目A
「ねえねえ、今日はどうしてここに来よ……」
『気晴らしになるんじゃないかと思……』 ○
・3年目B
「こういうのってさ、もっと実用的な景……」
『実用的って現金とか?』 ○
■メダルゲーム
・3年目A
「あのさ、競馬ゲームって、何か景品で……」
『メダルが増えるだけだけど、それ……』 △
・3年目B
「ねえねえ、スロットマシーンって、何……」
『ああ、結構ハラハラドキドキさ』 ×
『いや、なんとなく面白いんだけど』 ×

●ボーリング場
■ボーリング
・1年目A
「ヤッター、ストライク! じゃなかっ……」
『どうせ遊びなんだからそういう方……』 ◎
・1年目B
「気のせいかな? ボクのボール、レー……」
『気にすることないよ、カッコイイ……』 ◎
・2年目A
「うーん、今日は今一つ調子が出ないな」
※運動値が高い
『この分じゃ、今日は俺の楽勝だね』 ◎
※運動値に関係なく
『楽しけりゃ、スコアなんてどうで……』 ◎
・2年目B
「あれー? また機械止まっちゃったよ」
『まあ、こういう日もあるって』 ○
・3年目A
「やったー! あんな嫌なスプリット取……」
『力で強引にピンを巻き込んだって……』 ◎
・3年目B
「スコアはともかく、今日はすっごく楽……」
『俺も、一文字さんと一緒だったか……』 ◎
■ビリヤード
・3年目A
「ビリヤードって、どうやったらいいか……」
『俺も下手だからうまく教えられないよ』 ○
・3年目B
「ここにいる連中って、どうも柄が悪い……」
『そう言われれば、そうだね』 △

●映画
リハーサルウェポン4 ◎
沈没船恋物語 ○
プライベート・ライオン △
マルハゲドン △
L. A. コンチネンタル ■
劇場版アニメ ゴッドリラーVS二大帝国 ■

●水族館
■水槽
・1年目A
「ねえねえ、ボクが今日、何が一番見た……」
『豪快なマグロ・カツオの回遊』 ◎
・1年目B
「うーん、迷っちゃうな、これは……」
『今晩のおかず何にしようか悩んで……』 ○
■ペンギンショー
・2年目A
「どうやって覚えさせるのかな、あんな芸」
『ご褒美の餌で釣って仕込むんだろうね』 ○
・2年目B
「ペンギンってどう思う?」
『珍しい鳥類だなって思うよ』 ○
・3年目A
「ペンギンって、器用だよね。あんな風……」
『歩くのが下手だから、その代わり……』 ○
・3年目B
「ペンギンって、羨ましいな」
『いつでも新鮮なイワシが食べ放題……』 ◎

●動物園
・1年目屋内
「ねえねえ、爬虫類は苦手な方、好きな方?」
『グロテスクな所が好きだよ』 ○
・1年目屋外
「動物園って好き? それとも嫌い?」
『今はそうでもないけど、たまには……』 ◎
・2年目屋内
「ねえねえ、小動物観るのって好き?」
『いや、実は、あまり好きじゃないんだ』 ○
・2年目屋外
「笑わないで聞いて欲しいんだけど、ボ……」
『いいね、俺も一緒に行きたいくら……』 ◎
・3年目屋内
「ねえねえ、ペットを飼うなら、何が良……」
『やっぱり犬でしょ、人類の友だよ』 ○
・3年目屋外
「ボクも、あんな風に寝そべって、のん……」
『そうだね、そんな暮らしが出来た……』 ◎

●遊園地
■ジェットコースター
・1年目A
「……ふう」
『すごい迫力だったね』 ◎
・1年目B
「ちょっとガッカリだな……」
『一文字さんと一緒だったから楽し……』 ◎
・2年目A
「ふう……、あっという間に終わっちゃうね」
『もう一度乗りたいね』 ◎
・2年目B
「やっぱり、ジェットコースターって、……」
『一文字さんが手を握ったのがドキ……』 ◎
・3年目A
「慣れるとちょっと地味かな、これって」
『地味だけど、退屈はしなかったよ』 ◎
・3年目B
「あっけないな、もう、終わりか……」
『あまり楽しくなかったみたいだね』 ○
■観覧車
・1年目A
「観覧車ってさ、のんびりした気分にな……」
『たまに乗ると、心が和むよね』 ◎
・1年目B
「すごく良い眺めだったね」
『何もかもミニチュアみたいで面白……』 ◎
・2年目A
「観覧車って、どうして、こんなにゆっ……」
『早いと絶叫マシンになっちゃうよ』 ◎
・2年目B
「観覧車に乗ってる時間って、長いよう……」
『一文字さんと一緒だと特にね』 ◎
・3年目A
「観覧車って、静かで良いね」
『その分ちょっと退屈だよね』 ○
・3年目B
「ねえねえ、ずっと、外見て何考えてたの?」
『何か恥かしくて、一文字さんの顔……』 ◎
■メリーゴーランド
・1年目A
「ねえねえ、楽しかった?」
『うん、でもちょっと恥ずかしかったな』 ○
・1年目B
「ねえ、今何ぼんやりしてたの?」
『いや別に、ただボーっとしてただけ』 ○
・2年目A
「ボクみたいにガサツな娘が乗ってるの……」
『ガサツなんかじゃないよ、一文字……』 ○
・2年目B
「ここのメリーゴーランドって、ずいぶ……」
『子供の頃から変わってないから好……』 ○
■占いの館
・1年目A
「ねえねえ、占いって信じる方かな?」
『いいことは気休め、悪いことは戒……』 ○
・1年目B
「うーん、キミの結果どうだった?」
『生命線が長いから、百歳まで生き……』 ◎
■バーチャルハザード
・2年目A
「何だかよく分からないうちに出口だったよ」
『あ、そう? じゃ、もう一度入ろう』 ◎
・2年目B
「あの敵のキャラクター、気持ち悪かっ……」
『じゃあ、次は俺が守ってあげるよ』 ◎
・3年目A
「汗、かいちゃったよ、ボク」
『え? そんなにノッて闘ってたの?』 ◎
・3年目B
「キミ、こういうの好きだね」
『ああ、結構好きだよ』 ○
■オチール
・3年目A
「ね、ねえ、大丈夫?」
『いや、面白すぎて言葉を失っちゃ……』 ◎
・3年目B
「面白かった〜! もう一度、乗ろうよ……」
『ああ、今すぐ並んで乗ろう乗ろう』 ◎
■ナイトパレード
・1年目A
「うわー、何て奇麗なんだろう……」
『まるで夢を見てるみたいだね』 ◎
・1年目B
「このままずっと終わらないで欲しいな……」
『ずっと二人で一緒にいたいって意味?』 ◎
・2年目A
「お兄ちゃんにも見せてあげたいな」
『子供の頃のこと、思い出してるの?』 ◎
・2年目B
「素敵だなー……。でも、電気代も高い……」
『でも、その分みんなを楽しませて……』 ○
・3年目A
「いつ見ても凄いな。ボク、ここでバイ……」
『いっそのこと就職したらいいんじ……』 ◎
・3年目B
「夜空に迷い込んだみたいだね、ボクた……」
『迷っても二人だから平気だよ』 ◎

●スタジアム
■野球
・1年目
「すっごい盛り上りだね、周りの人たち」
『うん、やっぱこうじゃなくっちゃ!』 ◎
・2年目
「あー、もう! 何やってるんだよ、一体!?」
『あんなプレイなら、俺がやっ……』 ◎
・3年目
「今のプレイ、凄かったね。普通は絶対……」
『ああ、センターのファインプレーだね』 ◎
※2度目以降 ×
■サッカー
・1年目
「キミはサッカー詳しい方?」
『そんなには。でも観るのは好きだよ』 ○
・2年目
「凄い盛り上がりだね、スタンド」
『ああ、一緒になって盛り上がろう』 ◎
・3年目
「うわー、惜しい! 今の絶対入ると思……」
『今のはキーパーがナイスだよ』 ◎
※二度目以降 ×

●室内プール
・3年目A
「ねえねえ、この水着どうかな?」
『ああ、良く似合うよ。可愛いね』 ◎
・3年目B
「泳ぎは得意なの?」
『勿論、河童と呼ばれてるくらいだよ』 ○
・3年目C
「ウォータースライダーとか行きたい?」
『もちろんだよ、ここならではの醍……』 ◎

●サーカス
・1年目
「今の象の曲芸、迫力あったね。どうや……」
『やっぱり愛情持って接してるんじ……』 ◎
・2年目
「ねえねえ。今日の出し物で、ボクが一……」
『ネットレスの空中ブランコ?』 ◎

●山
■釣り
・3年目晴れA
「結構、釣れたな、今日は」
『もっと釣らないと、明日の分には……』 ◎
・3年目晴れB
「さっきから、あっちこっちで、魚が跳……」
『元気が有り余ってるんでしょ、きっと』 ○
・3年目雨A
「晴れた日はあんなに澄んでるのに、雨……」
『全ての生命がじっと身を潜めてる……』 ◎
・3年目雨B
「子供の頃、遠足の途中で、雨降ってき……」
『ああ、俺も同じ経験したことあるよ』 △
『遠足といえば、おやつだよね』 △
■紅葉
・1年目晴れA
「うわー、一面真っ赤だね」
『まるで山火事みたいだね』 ◎
・1年目晴れB
「一歩歩くたび、カサっ、カサって音が……」
『これじゃ忍び足が出来ないね』 ○
・2年目晴れA
「あー、空気が美味しいって本当だね」
『うん、生き返るような気がするね』 ◎
・2年目晴れB
「日光で透けた紅葉って奇麗だね。
『この赤さ、まるで太陽のエネルギ……』 ○
『歩きながら見ると、一瞬だけ透け……』 ○
・3年目晴れA
「ん? 何かいい香りがしない?」
『誰かが栗でも焼いてるのかな?』 ○
・3年目晴れB
「ねえねえ、こういう山の中の暮らしっ……」
『毎日のんびり穏やかに暮らせそうだね』 ◎
■スキー
・2、3年目A
「ねえねえ、キミってスキーは得意な方?」
『まあまあ、パラレルでゆっくりっ……』 ○
・2、3年目B
「あ、あのさ……、このウェアどうかな?」
『最新流行のデザインだね』 △
『すごく可愛いウェアだね』 △

●海
■海水浴
・1年目A
「あれ? もしかして泳がないの?」
『準備運動が終わったら思いっきり……』 ◎
・1年目B
「何ボーっとしてるの?」
『潮風と太陽が気持ちいいなって思……』 ◎
・2年目A
「いやー、浜辺は人でいっぱいだね」
『この天気だし、当たり前だよ』 ◎
・2年目B
「あー、少し泳ぎ疲れちゃった」
『疲れるにはまだ早いよ、もっと泳ごう』 ◎
・3年目A
「ねえ、色の黒い娘と、色の白い娘、ど……」
『それは相手によりけり、ケースバ……』 ◎
・3年目B
「ねえ、向こうの岩場で遊ってみない?」
『面白そうだから行ってみよう』 ◎











超攻略道場



●河川敷公園

・趣味
「アンティーク人形の収集と読書。そして、占い全般ですね」
・好きな場所
「ここのように、静かな所が好きですよ」
・嫌いな場所
「騒がしい所ですね。あと、運動が苦手ですから、そういう所は駄目ですね」
・悩み事
「私には、占いがありますから、大丈夫ですよ」
・進路
「脚本家になれればいいなって、……思ってます」
・好きな物
「アンティーク人形や絵本とか、可愛い物が好きですよ」
・嫌いな物
「派手な物とスポーツが嫌いですよ。でもスポーツは、嫌いというより苦手ですね」

●中央公園

■並木道
・1年目A
「ここで向かい合っていると、何か起こ……」
「恋愛小説の一節のように？」 ◎
・1年目B
「シナリオで行き詰まると、ここに来た……」
「そういう気晴らしは大切だね」 ◎
・2年目A
「ここで男の人と歩くの、ずっとあこが……」
「じゃあ、もう一度歩こうか？」 ○
・2年目B
「ここって、犬を散歩させる姿が、絵に……」
「連れている犬は大型犬がいいね」 ◎
・3年目A
「私、この並木道の景色が、大好きなんです」
「次の季節が楽しみになる景色だね」 ◎
・3年目B
「私、少し歩き疲れてしまいました」
「俺も少し疲れたかな」 ◎
■池と噴水
・1年目A
「アヒルさんの親子が、泳いでますよ」
「一羽だけ白鳥になるんだよ」 ◎
・1年目B
「鳩が噴水で水を飲んでいます」
「ほのぼのとした光景だね」 ○
・2年目A
「ここからだとビルが見えますね」
「蜃気楼みたいで幻想的だね」 ◎
・2年目B
「噴水って、きれいですね」
「水の芸術だからね」 ◎
・3年目A
「池は見ていて飽きないですね」
「自然の調和が見せる芸術だよ」 ◎
・3年目B
「噴水は夜になると、止まってしまうん……」
「少し残念だよね」 ○
■桜並木
・2年目A
「風に舞う花びらって、幻想的ですね」
「いきなり妖精が現れてもおかしく……」 ◎
・2年目B
「桜も散ってしまうんですよね」
「それも風流でいいね」 ○
・3年目A
「桜が満開です」
「日本人で良かったと実感するよ」 ◎
・3年目B
「お花見の用意、してくれば良かったですね」
「なんか買って、簡易お花見をしよう」 ◎

●美術館

■通常展示
・1年目A
「美術館には、よく来るんですか？」
「うん、何となく絵を見るのは好き……」 ◎
・1年目B
「見るところが多いと悩みますね。どこ……」
「白雪さんの好きな所からでいいよ」 ◎
・2年目A
「どの絵が好きですか？」
「さっき見た、騎士の西洋画かな」 ◎
・2年目B
「私も、こういう絵なら描けそうです」
「今度、二人で描いてみようか？」 ◎
・3年目A
「こういう不思議な絵が、どうしたら描……」
「妖精さんと一緒に描くんじゃないかな」 ◎
・3年目B
「あの絵、タイトルがないですね」
「ノンタイトルが、タイトルなんだよ」 ○
■ガラス工芸展
「一度でいいですから、こんなきれいな……」
「一つ、こっそりと持って帰ろうか？」 ○
二度目以降 ×
■彫刻展
「あの天使さんは、何を見ているのでし……」
「誰かを見守っているんじゃないかな」 ◎
二度目以降 ×

●植物園

・1年目A
「これだけの緑に囲まれると、すごく安……」
「うん、昼寝がしたくなるよ」 ○
・1年目B
「花の香りって、優しいですよね」
「すごく気持ちが和むよ」 ◎
・2年目A
「ほらっ、あそこ。実がなっていますよ」
「南国の実かな？」 ○
・2年目B
「チューリップです。可愛いですね」
「童謡とか思い出すね」 ◎
「黒いチューリップって、幻の花な……」 ◎
・3年目A
「花占い、しませんか？」
「いったい、何を占うの？」 ○
・3年目B
「あなたは、どんな花が好きなんですか？」
「ひっそりと野に咲く名もない花」 ◎

●神社（縁日）

・1年目
「浴衣も久しぶりです。どうですか？」
「すごく似合ってる、可愛いよ」 ◎
・2年目
「私の浴衣姿、おかしくないですか？」
「そんな事ないよ、すごく似合ってる」 ◎
・3年目
「この浴衣、占いで決めたんですけど似……」
「すごく似合ってるよ、可愛い」 ◎

●タワー

・2年目晴れA
「私の家はあっちの方角なんですよ」
「タワーの位置だと、ほとんどの家……」 ○
・2年目晴れB
「私達、鳥さんより、高い所にいるんですね」
「鳥の気持ちが少し分かるね」 ◎
・2年目雨A
「蒔い眺めですね……」
「しっとりしていて俺は好きだけど」 ○
・2年目雨B
「さすがに遠くの方は見えませんね」
「俺は白雪さんが見れればいいよ」 ◎
・3年目晴れA
「良いですよね。鳥さんたちは空を自由……」
「その気持ち、なんとなく分かるよ」 ○
・3年目晴れB
「町が一望出来て、きれいですよ」
「鳥の気分だね」 ○
・3年目雨A
「あ、鳥さんが飛んでいきましたよ」
「雨宿りの場所を探してるのかな？」 ◎
・3年目雨B
「お日様が出ないと、街の風景も随分変……」
「本当に同じ街か疑うくらいだよね」 ○

●スケート場

・1年目A
「スケート、出来るんですか？」
「人並みには滑れるよ」 ×
・1年目B
「私、スケート出来ないんです」
「二人でマンウォッチングなんて、どう？」 ◎
・2年目A
「これだけお天気がいいと、氷も溶けて……」
「転ける前に、止めようか？」 ◎
・2年目B
「スケートって、どうしてこんなに、楽……」
「滑れるようになれば、楽しいと思うよ」 △
・3年目A
「人が多いと、溝が一杯できますね」
「気を付けないと、足を取られて転ぶよ」 △
・3年目B
「あ、見ましたか？　すごくうまい人が……」
「たぶんあの人、プロじゃないかな？」 ○

●コンサート

KNM交響楽団 ○
劇団死期【歌舞伎座の怪人】 ◎
SPEECH ×
アオシス ■
T．Mレクリエーション ×
GLOY ×

●ショッピング街

■ブティック
・1年目A
「あの服、すごくいいと思いませんか？」
「無地のワンピース？」 ◎
「可愛いフリルの付いたやつ？」 ◎
・1年目B
「すいません、ずいぶん待たせちゃって……」
「ずいぶん買い込んだね、持ってあ……」 ◎
・2年目A
「あれ、すごく良いと思いませんか？」
「えっ、あの可愛いやつの事？」 ◎
・2年目B
「私が選ぶ服って、どうですか？　地味……」
「そういう事は、気にしなくていい……」 ◎
・3年目A
「どれが私に似合います？」
「胸にリボンの付いた可愛いワンピ……」 ◎
・3年目B
「あの服、あなたに似合いますよ」
「似合うって、……本当に？」 ○
■ファンシーショップ
・1年目A
「どれが私に似合いますか？」
「真っ白なレースリボン」 ◎
・1年目B
「たくさんケロちゃんグッズが、あった……」
「ずいぶん買い込んだね、持ってあ……」 ◎
・2年目A
「買う物を迷ってるんです。決めてくれ……」
「このバックサイズの純皮トランク……」 ◎
・2年目B
「ケロちゃんのにせ物も売ってますね」
「にせ物なんて、邪道だよ」 ○
・3年目A
「あなたなら、何を買いますか？」
「白雪さんに似合う指輪だよ」 ◎
・3年目B
「ケロちゃんグッズ、探すのを手伝って……」
「店員に聞いた方が早いよ」 ◎
■ジャンク街
・2年目A
「私、ここ恐いです」
「ごめん、変な所連れて来ちゃったね」 △
・2年目B
「ここの雰囲気って、私、駄目です」
「もう少し待ってくれる？」 ×
「顔色が悪いね、帰ろうか？」 ×
・3年目A
「ここって、何を売っているんですか？」
「機械の様々な部品だよ」 △
・3年目B
「ここに来ても、私には、意味がないですね」
「そうだね、帰ろうか？」 △
「ごめん、もう少し待ってくれる？」 △

●カラオケBOX

・1年目A
「何を歌うんですか？」
「やっぱり、魂が震える演歌だね」 △
・1年目B
「思いっきり歌ったら、なんだかすっき……」
「カラオケって、ストレス解消にな……」 ○
・2年目A
「何かリクエストありますか？」
「そうだ、童謡を歌ってよ」 ○
・2年目B
「カラオケって、喉が渇きますね。何か……」
「定番の炭酸飲料水だね」 ◎
・3年目A
「うまく歌えたと思うんですが、どうで……」
「自然に拍手が出るぐらい、うまか……」 ○
・3年目B
「やっぱりカラオケって、難しいですね」
「歌の覚え方に、コツがあるんだよ」 ○

●ゲームセンター

■ビデオゲーム&プライズゲーム
・1年目A
「姿が見えませんでしたけど、何のゲ……」
「女の子に人気のパズルゲーム」 △
「ファン納得のレースゲーム」 △
・1年目B
「何をされているんですか？」
「3D格闘ゲームで対戦中さ！」 ○
・2年目A
「向こうに、ケロちゃんが取れそうな機……」
「頑張れ、白雪さん！」 ◎
・2年目B
「あのゲームは何ですか？」
「新規市場開拓したDJゲームさ、……」 ○
・3年目A
「あのゲームは何ですか？」
「DJゲームの新作だね、2ndと……」 △
「ロボットゲームの合体編だね、根……」 △
・3年目B
「爆笑ヘラヘラ棒です。私、テレビで見……」
「見た事あるよ、難しいんだよね」 △
■メダルゲーム
・3年目A
「お馬さんの人形が走ってますよ。とっ……」
「こんな可愛い競馬ゲームがあるんだね」 ◎
・3年目B
「ボタンを押してみたら、コインが出て……」
「喜んで白雪さん。大当たりだよ！」 ○

●ボーリング場

■ボーリング
・1年目A
「これだけの人がいるなんて、みなさん……」
「白雪さんは嫌いなの？」 ○
・1年目B
「ボーリングが上手いんですね」
「白雪さんに良いとこ見せたかったんだ」 △
「教えてあげようか？」 △
・2年目A
「いろんな色のボールがありますね。ど……」
「重さ別になっているんだよ」 ○
・2年目B
「悩んでますけど……。もしかして、難……」
「白雪さんが応援してくれると嬉しいな」 ○
・3年目A
「どうしてボールを、一個しか投げない……」
「ボーリングのルールで決まってい……」 ○
・3年目B
「頑張ってください。すごい点数ですよ」
「白雪さんの為に頑張るよ」 ◎
■ビリヤード
・3年目A
「すごい、宣言通りです」
「もっとすごいの、見せてあげるよ」 ◎
・3年目B
「今、何をしたんですか？　ボールが飛……」
「何って、ジャンプボールだよ」 ○

●映画館

リハーサルウェポン4 △
沈没船恋物語 ◎
プライベート・ライオン ○
マルハゲドン ×
L．A．コンチネンタル ■
劇場版アニメ　ゴッドリラーVS二大帝国 ■

●水族館

■水槽
・1年目A
「見てください。マグロさんの群れです」
「すごく雄大な光景だね」 ○
・1年目B
「ラッコさんは、本当にお腹の上で、貝……」
「うん、器用に割って食べてたね」 ◎
■ペンギンショー
・2年目A
「ペンギンさんのダンス、とっても可愛……」
「にわとりに変装してるのが面白か……」 ○
・2年目B
「問題です、ペンギンさんの出身地は、……」
「南極大陸！」 ○
・3年目A
「ペンギンさんって、可愛いですね。家……」
「うん、あの可愛さは一家に一匹っ……」 ◎
・3年目B
「さっきのショーは少し怖かったですね……」
「あのペンギン、今ごろ後悔してるね」 ○

●動物園

・1年目屋内
「小犬の寝顔って、可愛いですね」
「白雪さんも可愛いよ」 ◎
・1年目屋外
「象さんって、可愛いですよね」
「特に目が可愛いよね」 ◎
・2年目屋内
「不思議な鳥がいますよ。飛びかたが変……」
「あのカワセミに似ている鳥？」 ◎
・2年目屋外
「抱かせてもらえるなんて、思ってもみ……」
「ホント、ふわふわしてて、可愛か……」 ◎
・3年目屋内
「可愛い～。フェレットですよ」
「うん、ペットとして人気があるの……」 ◎
・3年目屋外
「パンダさんって、可愛いですよね」
「ホント、おとなしそうで可愛いね」 ◎

●遊園地

■ジェットコースター
・1年目A
「気分が悪そうですけど、大丈夫ですか？」
「ちょっとダメそうかな」 ○
・1年目B
「ジェットコースターって、本当はすご……」
「うん、最高だよ！」 ◎
・2年目A
「私、楽しすぎて、少し疲れてしまいました」
「やっぱり苦手なんだね、休憩しよう」 ○
・2年目B
「すごく楽しかったです。もう一度、乗……」
「少しゆっくりしてからにしよう」 ◎
・3年目A
「一番前に乗れなかったのが、残念だっ……」
「やっぱり、一番前だよね」 ○
・3年目B
「ジェットコースターって、一番前が、……」
「あの怖さは、最高だよね」 ◎
「俺には地獄だったよ」 ◎
■観覧車
・1年目A
「観覧車って、時間がゆっくりと流れますね」
「不思議な事に、そう感じるんだよね」 ◎
・1年目B
「すごく良い眺めでしたね」
「眺めが良すぎて、怖かったよ」 ◎
・2年目A
「どうして観覧車って、あんなにゆっく……」
「何も考えず、楽しんだ方がいいよ」 ○
・2年目B
「観覧車って、静かで良い雰囲気ですね」
「それが観覧車のいいところだよ」 ◎
・3年目A
「観覧車の時間って、長いようで短いですね」
「楽しい事って、そういうもんだよ」 ◎
・3年目B
「もっと高い観覧車に、乗ってみたいと……」
「白雪さんとなら、一緒に乗ってみ……」 ◎
■メリーゴーランド
・1年目A
「メリーゴーランドって、こんなに揺れ……」
「白雪さん、子どもの頃と違う感じ……」 ◎
・1年目B
「私、ある意味で童心に戻りました」
「それは良い意味？」 ◎
・2年目A
「私、少し目が回ってしまいました。地……」
「手を貸すから、そのまま動かないで」 ○
・2年目B
「楽しかったですか？」
「白雪さんと一緒だったから、楽し……」 ◎
■占いの館
・1年目A
「私の占いと結果が違います」
「オペレーターの入力ミスじゃないかな」 ○
・1年目B
「あなたは占いを信じますか？」
「白雪さんの占いは、絶対だと信じ……」 ◎
■バーチャルハザード
・2年目A
「なんだかよく分からないうちに、終わ……」
「二人して、逃げ回っていたからね」 ○
・2年目B
「こういうのって、もっと夢のある物に……」
「そうだね、もっと夢がある物がい……」 ◎
・3年目A
「やっぱり、すごく刺激の強い物ですね」
「そうだね、ちょっと刺激が強すぎたね」 ○
・3年目B
「今日のルートはすごく怖かったです。……」
「俺を頼りにしてほしいな」 ◎
■オチール
・3年目A
「気分が悪そうですけど、大丈夫ですか？」
「ちょっとダメそうかな」 ○
・3年目B
「落ち始めのあの感覚は、不思議に気持……」
「あれが本当の開放感だね」 ◎
■ナイトパレード
・1年目A
「すごくきれいですね……」
「まるで映画のワンシーンのようだね」 ◎
・1年目B
「ここにいるだけで、楽しいですね」
「サイコーだよ、ナイトパレード」 ◎
・2年目A
「すごくロマンチックな光景です」
「これが幻じゃない事を、俺は祈るよ」 ◎
・2年目B
「まるで流星群を見ているような、錯覚……」
「ここは流星群の中だから、当然だよ」 ◎
・3年目A
「光の宝石箱から、こぼれて落ちて来た……」
「それじゃあ、俺達も宝石だね」 ◎
・3年目B
「夢みたいな話ですけど、手を伸ばすと……」
「手を伸ばして、手にする事が出来……」 ◎

●スタジアム

■野球
・1年目
「周りのみなさんが、すごく怖いですけ……」
「今日は賞金カードだからね、仕方……」 △
・2年目
「どうして、木の棒を振るんですか？」
「ルールだからね」 △
「それを聞かれると困るな」 △
・3年目
「今日の試合は、何だか雰囲気が違いますね」
「そう？　いつもと違わないけど」 △
二度目以降 ×
■KOリーグ
・1年目
「先程からセンタリングという言葉を、……」
「電光掲示板を見てれば分かるよ」 ○
・2年目
「どうして今日は、こんなに人が少ない……」
「KOリーグブームが過ぎたからさ」 △
「アマチュア同士の試合だからね」 △
・3年目
「よくボールを蹴っているのは海外の方……」
「日本の選手も頑張って欲しいね」 ○
二度目以降 ×

●室内プール

・3年目A
「占いで決めたんですけど。似合ってま……」
「白雪さんに合った、可愛い水着だよ」 ◎
・3年目B
「ここのプール、ジャグジーがあるんですね」
「白雪さん、ジャグジーが好きなの？」 ◎
・3年目C
「室内プールの水は、普通のプールと違……」
「気持ち良い温かさだよね」 ◎

●サーカス

・1年目
「本物のサーカスが見られるなんて、夢……」
「夢じゃないよ、ファンタジックな……」 ◎
・2年目
「すごくいい演技でしたね」
「動物達の曲芸？」 ◎

●山

■紅葉シーズン
・1年目A
「今年もお会いできましたね、秋の妖精……」
「一度でいいから見てみたいよ」 ○
・1年目B
「少し休憩しませんか？　坂ばかりなの……」
「疲れたんなら、おぶってあげるよ」 ○
・2年目A
「自然の大パノラマには、ただ感動させ……」
「自然の恩恵に感謝しなくちゃいけ……」 ◎
・2年目B
「紅い葉は触らない方がいいですよ。う……」
「すっかり忘れてたよ。ありがとう」 ○
・3年目A
「舞い落ちる落ち葉が綺麗ですね」
「幻想的な世界を作り出してるね」 ◎
・3年目B
「この景色、まるで絵画みたいですね」
「うん、全てが止まって見える」 ◎
■スキー
・1年目A
「この子の名前、アルテミスちゃんって……」
「そ、そうなんだ。可愛い名前だね」 ◎
・1年目B
「スキーは上手いんですか？」
「パラレルぐらいまでなら出来るよ」 ×
「ボーゲンしか出来ないよ」 ×
・2年目A
「一応着てきましたけど、どうでしょうか？」
「そのスキーウェア、すごく似合うよ！」 ○
・2年目B
「まあ、きれい！　一面、銀世界です！」
「うん、本当だね」 ○
「何だか滑るのがもったいないね」 ○
・3年目A
「滑らないつもりなんですが、一応、ウ……」
「そのスキーウェア、すごく似合うよ！」 ○
・3年目B
「これ全部、水なんですよね」
「突然どうしたの？」 △

●海

■海水浴
・1年目A
「結構、人がいますね。やっぱりみなさ……」
「泳ぐのだけが海じゃないよ」 ○
・1年目B
「私は泳ぐ気はありませんけど、いいですか？」
「それじゃあ、砂の城でも作ろうか」 ○
・2年目A
「岩場から飛び込むなんて、危ないです……」
「うん、分かった。止めるよ」 △
・2年目B
「浜辺から少し離れると人がいないみた……」
「二人で行ってみようか？」 ○
・3年目A
「この海が全ての海に繋がっているなん……」
「知識として知っているけど、実感……」 ○
・3年目B
「うふふ、ちょっとした会話で盛り上が……」
「じゃあ、一緒に買いに行こうか？」 ◎













超攻略道场

●河川敷公园

・趣味
「おまえって、つまんねえ事聞くなぁ。まあ、いいけどさ。食う寝る遊ぶだよ」
・好きな場所
「食うなら大衆食堂、寝るなら昼寝の出来る場所、遊ぶなら遊園地だな」
・嫌いな場所
「ん～、暇な所だな。意味もなくじっとしてると、すぐ眠たくなるからなあ」
・悩み事
「ない！ ウジウジするなんて趣味じゃないね」
・目標
「そんなの決まってんじゃねえか。正義の味方だぜ！」
・好きな物
「ロボットアニメと食い物だな。食える物ならなんでも好きだぜ」
・嫌いな物
「訳分かんないくらげと難しい本だよ。あいつらなんなんだ？ あたしを悩ませて楽しいのかよ、まったく」
■二年目以降、以下追加
「それとあいつだ、伊集院のガキ！ 自分のこと名前で呼んでやがんだぜ。気持ちワリィーでやんの」

●中央公园

■銀杏木道
・1年目A
「殺風景だよなぁ～。こう何にもないと……」
「バラエティー番組のドタバタのよ……」 ○
・1年目B
「ここで出来る遊びを考えてたら、頭痛……」
「仕方がない、アイスおごるのはや……」 ○
・2年目A
「さっきから気になってたんだけど～……」
「ちょっと考えさせてくれ、……散……」 ○
・2年目B
「犬がいれば、色々遊べたんだけどなあ……」
「いないみたいだけど、探してみるか」 ◎
・3年目A
「眠い状態で見ると、なんでもきれいに……」
「そんなにきれいなのか？」 ○
・3年目B
「駄目だ……。あたし、寝たくなってき……」
「眠れる場所ならどこでもいいか？」 ◎
■池と噴水
・1年目A
「おおー、アヒルだ、アヒルだ！ 親子……」
「お腹空いたね」 ○
・1年目B
「鳩のやつら、のん気にヘッドバンキン……」
「餌でも買ってこようか？」 ○
・2年目A
「ここからビルが見えるんだな。不思議……」
「ロケットみたいに飛んでいったら……」 ◎
・2年目B
「噴水とか見ていると、こう、ムズムズ……」
「ムズムズと泳ぎたくなるね」 ◎
・3年目A
「大変だ！ よく聞いてくれ。池を見て……」
「あとはなんとかするから、寝ても……」 ◎
・3年目B
「噴水って夜になると止まるって、知っ……」
「え、そうなの？ 知らなかった」 ◎
■桜並木
・2年目A
「おおー、花びらが舞ってきれいだ」
「口の中に入った」 ◎
・2年目B
「葉桜になっちまうといまいちだよな」
「桜餅が食べたくなるな」 ◎
・3年目A
「桜が満開！ 待ってたぜ、この季節」
「日本人で良かったと実感するね」 ○
・3年目B
「満開だと分かってたら、花見の用意し……」
「なんか買って、簡易お花見をしよう」 ◎

●美术馆

■通常展示
・1年目A
「おまえ、美術館によく来んのか？」
「なんとなく絵を見るのは好きなんだ」 △
・1年目B
「どこから見るんだ？ 早く見ようぜ」
「手短な所から行こう」 △
・2年目A
「こういう静かな所にいると、突然叫び……」
「一緒に叫ぼう！」 ◎
・2年目B
「あんなガキの落書きみたいなの。あた……」
「たぶん、描いてみると意外と難しいよ」 ×
・3年目A
「ニャハハハ、あの絵すげーぜ！ 人の……」
「確かにうまそうだな」 ○
・3年目B
「おいっ、あの絵、タイトルないぜ」
「タイトルをつけろってことだろ」 ○
■ガラス工芸展
「こういうの見てると、割りたくなって……」
「そういう誘惑ってあるな」 ○
二度目以降 ×
■彫刻展
「あの天使、難しい顔してんな」
「天国でも見てるんじゃないか」 △
二度目以降 ×

●植物园

・1年目A
「これといって、面白いものないな」
「そういうのは自分で探す物だよ」 ×
「気が早いな。まだ全部見てないよ」 ×
・1年目B
「おお、いい香りだな」
「気持ちが落ち着く香りだからね」 ◎
・2年目A
「おっ、あそこに実がなってるぞ」
「あっちにも、変わった実がなってるよ」 ◎
・2年目B
「さっき向こうに、チューリップあった……」
「童謡とか思い出すな」 ◎
・3年目A
「知ってるか？ サボテンって、花咲く……」
「花が咲いているサボテンって、間……」 ◎
・3年目B
「おまえ、どんな花が好きなんだ？」
「ひまわりのような元気で力強い花」 ◎

●神社（缘日）

・1年目（はっぴ）
「で、ちゃんと着てきたぜ！ はっぴ！」
「そこはかとなく、可愛いぞ」 ◎
・2年目（はっぴ）
「やっぱり、祭りと言えばはっぴだよな！」
「赤井ほど似合う奴はいないな」 ◎
・2年目（浴衣）
「浴衣着てみたんだけど、どうだ？」
「すごく似合ってる。可愛いよ」 ◎
・3年目（はっぴ）
「やっぱ、はっぴ着てるとワクワクするな」
「遊びやすさ抜群だしね」 ◎
「着てなくてもワクワクするだろうに」 ◎
・3年目（浴衣）
「期待してると思って、浴衣で来てやったぜ」
「浴衣の赤井って、女の子してるな」 ◎

●タワー

・2年目晴れA
「おまえの家はどっちだ？ あたしの家……」
「タワーの位置だと、誰の家もそっ……」 ◎
・2年目晴れB
「おおー！ 鳩が下を飛んでるぜ。あた……」
「鳥の気持ちが少し分かるよ」 ◎
・2年目雨A
「こんな眺めじゃ、あたしは満足できないね」
「望遠鏡使ってみようよ」 ○
・2年目雨B
「何か、いつもとは全然、街の風景が違……」
「なんだかしっとりしてるよな」 ◎
・3年目晴れA
「この方角は市民体育館だよな。今日は……」
「望遠鏡で見てみる？」 ◎
・3年目晴れB
「町が一望出来るのって、いいよなあ～」
「神の気分だな」 ○
・3年目雨A
「さすがに学校には誰もいないみたいだな」
「すごいな赤井、見えるんだ」 ○
・3年目雨B
「あっ！ 鳥だ！」
「飛行機だ！」 ◎

●スケート场

・1年目A
「さそったからには、スケート出来るん……」
※運動値が高い
「プロ並みに滑れるよ」 ◎
※運動値が低い
「プロ並みに滑れるよ」 ○
「人並みには滑れるよ」
「いやあー、危なかったあ～。思わず髪……」
「ちょっと見たかった気もするな」 ○
・2年目A
「見ろよ、根性のない氷だぜ。天気がい……」
「転けたら、びしょ濡れだな」 ◎
・2年目B
「何、ぼーっとしてんだよ。また、来た……」
「赤井に見惚れてたんだよ」 ◎
・3年目A
「結構、溝が出来てきたな。さっきも危……」
「俺はもう転んだぞ」 ◎
・3年目B
「おい、今の見たか？ すっげえうまい……」
「赤井なら出来るんじゃないか？」 ○

●コンサート

KNM交響楽団 ×
劇団死期［歌舞伎座の怪人］ ×
SPEECH ×
アオシス ■
T．Mレクリエーション ×
GLOY ×

●ショッピング街

■ブティック
・1年目A
「こういうのって、あんまり好きじゃな……」
「女の子らしくっていいじゃないか……」 ◎
・1年目B
「ウリィー、待たせたな。色々見てるのが……」
「色々あって面白いよな」 ◎
・2年目A
「おっ、あの黒服いいな」
「サングラスと帽子が足りないな」 ◎
・2年目B
「あの服、あたしに似合うかな？」
「もう少し可愛いのにすれば」 ◎
・3年目A
「どれがあたしに似合ってる？」
「渋いガンマンスタイル」 ◎
・3年目B
「おまえ、あの服似合うんじゃないか？」
「似合うって、……想像したじゃな……」 ◎
■ファンシーショップ
・1年目A
「あのヒーロー人形、カッコイイと思わ……」
「マ、マジにカッコイイ……」 ◎
・1年目B
「おまえ、こんな所に出入りして、恥ず……」
「ひとりでは入れないな」 ○
・2年目A
「迷っちまうな、いまいちこれといった……」
「赤井に似合う物、一緒に探してやるよ」 ◎
・2年目B
「見ろよ、あのロボット！ カッコイイ……」
「それは合体や変形するのか？」 ◎
・3年目A
「うーん、どれがいいかな？」
「変装に必要なペアの帽子かな」 ◎
・3年目B
「おい！ 面白い物見つけだぞ！」
「迷彩服を着たペンギン？」 ◎
■ジャンク街
・2年目A
「しかし、すっげえ一怪しい雰囲気だな」
「ジャンク屋って、どこもこんな感……」 ○
・2年目B
「さっきからあたし見られてねえか？」
「それは赤井が可愛いからだよ」 ◎
・3年目A
「ここって、何売ってるんだ？」
「とっても怪しい物かな」 ○
・3年目B
「ここに来ても、あたしには、意味がないな」
「ごめん、もう少し待ってくれる？」 △

●カラオケ BOX

・1年目A
「おまえ、何歌うんだ？」
「やっぱり、魂が震える演歌だね」 ○
・1年目B
「あ～、気持ちいいぜ！ まだまだ歌うぞ」
「もっと歌えば、カラオケが好きに……」 ○
・2年目A
「何かリクエストあるか？」
「赤井の十八番を聞かせてくれ！」 ◎
・2年目B
「喉渇いた。なんか飲もうぜ」
「定番の炭酸飲料水？」 ○
・3年目A
「どうだ、あたしの歌は上手いだろう？」
「自然に拍手が出るぐらい、うまか……」 ◎
・3年目B
「あ～、あ～、駄目だ……。喉が嗄れた」
「それじゃあ、一緒に歌うか」 ○

●ゲームセンター

■ビデオゲーム＆プライズゲーム
・1年目A
「おまえ、どこ行ってたんだ？ 姿見え……」
「ファン納得のレースゲームしてた」 ◎
・1年目B
「おまえのお勧めゲームってなんだ？」
「パンチングマシン」 ◎
・2年目A
「あっ!? ロボ人形！ く～、微妙な位……」
「俺が取ってあげようか？」 ◎
・2年目B
「あれ？ あのゲームなんだ？」
「新規市場開拓したロボットゲーム……」 ◎
・3年目A
「あれ、爆笑ヘラヘラ棒じゃねえか？……」
「どっちが上手いかやってみるか？」 ◎
・3年目B
「お？ あのゲームなんだ？」
「ロボットゲームの合体編だよ、根……」 ◎
■メダルゲーム
・3年目A
「メダルコーナーって、つまんねえな……」
「赤井、おまえの大穴来そうだぞ」 ◎
・3年目B
「スロットの景物見てたらさあ。あたし……」
「アイスでいいか？」 ◎

●ボーリンク场

■ボーリング
・1年目A
「うわっ、一投目でこれか。早くもバー……」
「パーフェクトか、赤井らしいな」 ○
・1年目B
「勝った方がジュースおごる、って事で……」
「プラス食事もだな」 ◎
・2年目A
「しまったぁ～。今日は調子良かったの……」
「16ポンドじゃなくて、もっと軽い……」 ○
・2年目B
「面白い投げ方を開発したぜ。なんだと……」
「走って投げるのとか？」 ◎
・3年目A
「次の一投で、パーフェクトかと思うと……」
「おお、なんかひざが震えてきたぞ」 ◎
・3年目B
「よし、勝負だ！ あたしが勝ったら……」
「俺が勝ったら？」 △
「いいぜ、勝負してやるよ」 △
■ビリヤード
・3年目A
「また、失敗したぜえ。上手くいかない……」
「力み過ぎだよ、肩の力を抜けばいい」 △
・3年目B
「三つ同時に落ちたぜ！ ナインボール……」
「すごいぜ、赤井っ！」 ◎

●映画馆

リハーサルウェポン4 ○
沈没船恋物語 ×
プライベート・ライオン ○
マルハゲドン ○
L．A．コンチネンタル ■
劇場版アニメ ゴッドリラーVS二大帝国 ◎

●水族馆

■水槽
・1年目A
「おお！ マグロの群れだぜ。すっげえな！」
「刺し身醤油で食べたら、おいしそ……」 ◎
・2年目B
「ラッコって器用だな。すっげえ勢いで……」
「おいしそうに食べてるな」 ◎
■ペンギンショー
・2年目A
「ペンギンショー。ダンスをさせるとは……」
「トコトコ動いている姿、すごく可……」 ◎
・2年目B
「ペンギンの出身地、どこだか知ってるか？」
「南極大陸！」 ◎
・3年目A
「カァー、たまんねえ～。ペンギン欲しいぜ」
「うん、あの可愛さは一家に一匹っ……」 ◎
・3年目B
「ペンギンの反乱とは驚いたぜ」
「慣れるとはいえ、元は野生の動物……」 ◎

●动物园

・1年目屋内
「つまんねえな、あいつ全然動かねえぞ」
「ガラスでも叩いて刺激を与えれば」 ◎
・1年目屋外
「ガキじゃないんだからさ、誰が象なん……」
「赤井、餌をあげれるらしいぜ」 ◎
・2年目屋内
「こんなに狭いと、どっちが見世物か分……」
「人間も同じ動物だからな」
・2年目屋外
「トラの子供、抱けるなんて思わなかっ……」
「さっきの赤井、可愛かったぜ」 ◎
・3年目屋内
「トカゲって食えると思うか？」
「まずいと思うから食わない方がいいぞ」 △
「漢方薬にあるから食えると思うぞ」 △
・3年目屋外
「パンダって、可愛いよな」
「ホント、おとなしそうで可愛いよ」 ◎

●游园地

■ジェットコースター
・1年目A
「ニャハハハ、何疲れてんだよ、大丈夫か？」
「少し休めば、大丈夫だと思う」 ◎
・1年目B
「すっげえ一楽しいぜ、やっぱジェット……」
「うん、最高だよ。もう一回乗ろうか？」 ◎
・2年目A
「おおー、心臓がバクバク言ってるぜ」
「俺の心臓なんか、止まりかけたぞ」 ◎
・2年目B
「よーし、もう一度乗るぜ！」
「よし、今すぐ並ぼう」 ◎
・3年目A
「くっそ～、一番前に乗りたかったぜ」
「乗る位置でそんなに変わるものな……」 ○
・3年目B
「やっぱりあのループのところが、サイ……」
「俺には地獄だったよ」 ◎
■観覧車
・1年目A
「観覧車もロボットに変形すれば、好き……」
「合体はしないのか？」 ○
・1年目B
「眺めは良かったな」
「すべてがミニチュアみたいで面白……」 △
「見下ろすと、偉くなった気がするな」 △
・2年目A
「観覧車って、とろ過ぎるぜ。あの時間……」
「赤井がせっかちなんじゃないか」 △
・2年目B
「遊園地が元になるロボットアニメって……」
「どう考えたって、話に無理が出る……」 ◎
・3年目A
「こんな暇なの、なんの目的で作ったんだ？」
「遠くからも目立つから、遊園地の……」 ○
・3年目B
「観覧車が高速で回ったら、面白いと思……」
「面白いアイデアだな」 ○
■メリーゴーラント
・1年目A
「メリーゴーランドって、こんなに揺れ……」
「赤井、子供の頃と違うだろう？」 △
・1年目B
「……。よくもあたしを、こんな恥ずか……」
「悪かった赤井、殴るなり蹴くなり……」 ○
・2年目A
「目が回っている状態って面白いな」
「危ないから、しゃがんだ方がいいぞ」 ○
・2年目B
「うーん……。楽しかったか？」
「赤井と一緒だったから、楽しかったよ」 ◎
■占いの館
・1年目A
「ワッハッハッハッ！ あたしは探検家……」
「確かに赤井には、そういう職業が……」 ○
・1年目B
「お前、占いを信じるのか？」
「占いみたいな怪しいものは、絶対……」 ◎
■バーチャルハザード
・2年目A
「どうだ！ あたしの腕前！ 全部やっ……」
「さすがだな！ すごかったぜ」 ◎
・2年目B
「最後の敵、しぶとかったな」
「赤井の最後の一発がきいたな」 ◎
・3年目A
「この終わった後の爽快感、いい気分。……」
「さっきの余韻が、体に残ってて気……」 ◎
・3年目B
「あのレーザーガン、改造の余地ありだな」
「ガンとサイトの連動が悪かったからな」 ○
■オチール
・3年目A
「おおっ！ すげー！ あんな所から落……」
「うん、ちょっとビビるな」 ○
・3年目B
「結構怖いな、オチール」
「あの落ちる瞬間だろう？」 ◎
■ナイトパレード
・1年目A
「うっわ～！ すっげえー、きれいだ」
「マジにきれいだ……」 ◎
・1年目B
「おー！ スゲー！」
「サイコーだよ」 ◎
・2年目A
「……夢みたいだ。なんだか現実味がねえや」
「時間が永遠だったらいいのにな」 ○
・2年目B
「うっひょー、光の中にいるみたいだぜ」
「二人の一生の思い出だな」 ◎
「ヒーローの変身中、こんな感じかな」 ◎
・3年目A
「うわー、宝石箱から、こぼれて来たみ……」
「手に出来ないのが残念だな」 ◎
・3年目B
「手を伸ばすと、光を手に出来そうだぜ」
「手を伸ばしてみな、届くから」 ◎

●スタジアム

■野球
・1年目
「なんだよ、この異様な盛り上がり方……」
「今日は賞金カードだからね、仕方……」 △
・2年目
「何だか熱いな。飲み物でも買ってきて……」
「いいぜ、飯も買ってこようか？」 ◎
・3年目
「なんか、今日の試合は雰囲気が違うな」
「熱狂的なファンが多いからね」 △
二度目以降 ×
■サッカー観客席
・1年目
「なんだよ、今のキーパーチャージだぜ……」
「そうだ、今のはフォワードにレッ……」 ○
・2年目
「この時間帯のフリーキックって、ドキ……」
「時間が時間だから、狙ってくるよ」 ◎
・3年目
「激しいチェックだぜ。あたしは、こう……」
「さすがフィールドの格闘技！」 ◎
二度目以降 ×

●室内プール

・3年目A
「ワリィ～、待たせたな。更衣室が混ん……」
「バッチリ、似合ってる！」 ◎
・3年目B
「おい、今の見てたか？ ウォーターース……」
「チェッ、先を越された」 ◎
・3年目C
「水が温かいと、泳いでるうちに眠たく……」
「気持ち良いからね」 ○

●サーカス

・1年目
「おおー！ すっげえー、何やったんだ!?」
「空中で位置を入れ替えるなんて……」 ◎
・2年目
「クッソ～！ 子供ばっかり優遇しやが……」
「まったくだ、俺も乗りたかったのに」 ○

●山

■釣り
・3年目A
「何匹釣った？ あたしは五匹だぜ」
「勝った！ 俺は六匹だ」 ◎
・3年目B
「こうして釣りをしながら、おまえと顔……」
「俺は嬉しいぞ！」 ◎
■紅葉シーズン
・1年目A
「紅葉見てたら、まんじゅう食いたくな……」
「実は持ってきてるんだ、お茶もあるよ」 ◎
・1年目B
「かったりぃ～。少し休もうぜ」
「疲れたんなら、おぶってあげるよ」 ○
・2年目A
「山に来たら、やっぱ、やまびこやらないとな」
「ヤッヤッヤッ、ヤッホー！」 ◎
・2年目B
「スーハー、スーハー、やっぱ山の空気……」
「本当にうまそうだな」 ○
・3年目A
「うーん、紅葉がすっげえーきれいだ」
「石を投げて、当ててみようか？」 ○
・3年目B
「お、この匂いは銀杏だぜ。おまえん家……」
「ああ、銀杏入れるぜ」 ○
■スキー
・1年目A
「よう、待たせてワリィーな。着替える……」
「待った甲斐があったな、似合ってるよ」 ○
・1年目B
「おまえ、スキーは上手いのか？」
「パラレルぐらいまでなら出来るよ」 ○
・2年目A
「どうだこのスキーウェア、似合うだろう？」
「すごく似合うよ！」 ◎
・2年目B
「おお、一面銀世界。雪がちゃんとあっ……」
「うわっ！ め、目が痛い！」 ◎
・3年目A
「着替えてきたけどさ。とりあえず、腹……」
「じゃあ、食事してから滑ろう」 ◎
・3年目B
「雪見てたら、かき氷食いたくなった！……」
「フッフッフッ、持ってきてるぜ」 ◎

●海

■海水浴
・1年目A
「むこうのあの島まで、競争しようぜ」
「その勝負、乗った！」 ◎
・1年目B
「あー、疲れた。ただ休むのも暇だな。……」
「うん、いいよ。でも、赤井ってタ……」 ◎
・2年目A
「ビーチバレーしようぜ。対戦相手見つ……」
「よし、絶対勝つぞ！」 ◎
・2年目B
「スイカ割りしようぜ。負けた方が、帰……」
「よ～し、その言葉、絶対後悔させ……」 ◎
・3年目A
「ボート借りて、むこうの島まで行こうぜ」
「あの島か？ いいぜ！」 ◎
・3年目B
「あ～、疲れたぜ。よし、次は何する？」
「昼寝するってのは、どう？」 ◎



赤井 穂村
AKAI HOMURA











超攻略道場

















●河川敷公園

八重花桜梨の通常時のメッセージは省略
・趣味
※ときめき状態のとき
「スポーツ観戦、かな？」
・好きな場所
※ときめき状態のとき
「水族館とか、公園なんか、好きかな……」
・嫌いな場所
※ときめき状態のとき
「私、静かな所が好きだから……」
・進路
※ときめき状態のとき
「もし進学できたら、やっぱりバレーがしたい」
・好きな物
※ときめき状態のとき以下追加
「それと、猫好きかな、自由でいいな」
・嫌いな物
※ときめき状態のとき
「……嘘が嫌い。嘘を付く人も、それに騙される人も……」

●中央公園

■並木道
・1年目A
「あの、歩き方がぎこちないけど」
「ゆっくり散歩を楽しもうと思ってね」 ○
・1年目B
「樹木に囲まれてると、ほっとするな……」
「木は静かで、優しい雰囲気を与え……」 ○
・2年目A
「私と散歩してて、退屈しない？」
「しないよ、ゆったりと寛いだ気分……」 ◎
・2年目B
「人工的な公園でも、樹木の香りはするね」
「うん、植物の生命力の強さを感じ……」 ◎
・3年目A
「犬を連れてる人、多いね」
「猫を散歩させる人、少ないからね」 ○
・3年目B
「もう、ずいぶん歩いたね」
「気分がいいから、もう少し歩こうよ」 ◎
■池と噴水
・1年目A
「あ、噴水の水が……かかっちゃった……」
「風に乗ってきたんだね、気持ち良……」 ○
・1年目B
「あっ、魚が……」
「すごく跳ねたね」 ○
・2年目A
「ここ、鳩が多いね」
「あんまり沢山いるとちょっと気味……」 ○
・2年目B
「噴水に、硬貨が一杯落ちてる」
「願い事が叶うように、おまじないだね」 ◎
・3年目A
「波紋って、静かで奇麗だね」
「うん、水の動きって心を静めてく……」 ○
「自然って、不思議なぐらい均整が……」 ○
・3年目B
「噴水の音って、どうしてこんなに気持……」
「リラックス効果のある高周波が出……」 ◎
■桜並木
・2年目A
「満開……奇麗……」。
「一年中で今しか感じられない幸福……」 ◎
「もう、明日にでも散り始めてしま……」 ◎
・2年目B
「あっ、風に乗って花びらが……」
「風が桜色に染まったようだね」 ◎
「これが桜吹雪っていうんだね」 ◎
・3年目A
「何考えてるの？」
「日本人で良かったなーって実感し……」 ◎
・3年目B
「来年もまた、こんなに奇麗な桜、見ら……」
「わからないけど、また一緒に見たいな」 ◎

●美術館

■通常展示
・1年目A
「……ここには、よく来る？」
「うん、何となく絵を見るのは好き……」 ○
・1年目B
「……あの、どこから見てまわるの？」
「やっぱ、常設絵画展かな」 △
・2年目A
「……私、あの風景画、なぜか、好き」
「うん、俺も何か惹かれるよ」 ◎
・2年目B
「あの寂しそうな絵、一体何を意味して……」
「意味よりも、何を感じるかが重要……」 ◎
・3年目A
「あなたは、どんな絵が、好き？」
「このダイナミックな抽象画だよ」 ○
・3年目B
「ああいう前衛的な絵って、誰でも描けそう」
「この素晴らしさが理解できないのか」 ○
■ガラス工芸展
「……奇麗だね。キラキラしてて、透き……」
「でも、何か儚くて、寂しげだよね」 ○
二度目以降 ×
■彫刻展
「何だか、生きてるみたいね……」
「ははは、八重さんらしくないこと……」 ○
二度目以降 ×

●植物園

・1年目A
「ここには、よく来るの？」
「うん、緑に囲まれてると、ホッと……」 ◎
・1年目B
「ここは一年中花が咲いてるね」
「うん、生き物には環境が重要だっ……」 ◎
・2年目A
「植物園って、ちょっと不自然……」。
「季節も何も関係なく花が咲いてる……」 ○
・2年目B
「どんな花が好き？」
「ひまわりのような元気で力強い花」 ◎
・3年目A
「花の名前は詳しい方？」
「そんなには詳しくないから教えて……」 ◎
・3年目B
「あれ、なんでだろう？　すごく汗かいてる」
「汗っかきなんだね、八重さんって」 ◎

●神社（縁日）

・2年目
「浴衣なんて久しぶり。……ちょっと恥……」
「そんなことないよ、かわいいよ」 ○
・3年目
「この浴衣……どうかな？」
「すごく似合ってて、かわいいよ」 ◎

●タワー

・2年目晴れA
「すごい眺め……」
「まさに絶景ってやつだね」 ○
・2年目晴れB
「こんな高い所に、鳥が飛んでる」
「こんな景色を自分の力で見られる……」 ◎
・2年目雨A
「さすがに遠くまでは見えないな……」
「ごめん、雨になるとは……」 ○
「これはこれで風情があると思うけど」 ○
・2年目雨B
「今日の景色って、ちょっと寂しげ……」
「俺はこの景色も良いと思うけど」 ○
・3年目晴れA
「渋滞した車、蟻の行列みたい」
「神の視座ってやつかな、これって」 ◎
・3年目晴れB
「どうして高い所にいるだけで、こんな……」
「美しい景色が見られるからさ」 ◎
・3年目雨A
「あっ、鳥が……」。
「雨宿りする場所を探してるのかな？」 ◎
・3年目雨B
「あいにくの天気だけど……。何だか綺……」
「ちょっと寂しげだけどね……」 ○

●スケート場

・1年目A
「どうしたの、フェンスにへばりついて？」
「実は、俺全然滑れないんだ」 ○
「八重さん上手いから気後れしちゃって」 ○
・1年目B
「あの、……スケートは得意？」
※運動値が高い
「もちろんバッチリさ！」 ◎
※運動値が低い
「まあまあってところかな」 ○
「実は全然駄目なんだ」 ○
・2年目A
「少し滑ったら、身体が火照って、汗か……」
「スケートって意外といい運動だよね」 ○
・2年目B
「スケートはどれが好き？」
「豪快なアイスホッケーだよ」 ◎
・3年目A
「今のターンどうだった？」
「背が高いから凄く目立ってカッコ……」 ◎
・3年目B
「今日は随分尻餅ついちゃった。……不……」
「プロだってたまには尻餅ぐらいつくよ」 ○
「八重さんの場合、転びかたも様に……」 ○

●コンサート

KNM交響楽団 ○
劇団死期【歌舞伎座の怪人】 ○
SPEECH △
アオシス ■
T. Mレクリエーション ×
GLOY △

●ショッピング街

■ブティック
・1年目A
「あの服……、どうかな？」
「いいね、すごくかわいいよ」 ◎
・1年目B
「ごめんなさい。……見るのに時間掛かって」
「選ぶの手伝ってあげようか？」 ◎
・2年目A
「あっ、あの服可愛い」
「着てみるといいよ、きっと似合うさ！」 ◎
・2年目B
「私にはどんな服が似合うと思う？」
「シックなモノトーン系のワンピース」 ◎
・3年目A
「どんな服装が好き？」
「スポーティーで活発そうな服」 ◎
・3年目B
「ねえ、どの服が似合うと思う？」
「その白いブラウスが清潔感あって……」 ◎
■ファンシーショップ
・1年目A
「笑わないでね。……私、こういう所は……」
「そうなんだ、一緒に来られて光栄だよ」 ○
・1年目B
「私と同じくらいの女の子ばっかり……」
「さあ、八重さんも、みんなと一緒……」 ○
・2年目A
「あの木の人形、素朴でいいね」
「うん、見てると何だか心が和むよね」 ◎
・2年目B
「何を買ったらいいんだろ？　……迷っ……」
「八重さんに似合うもの一緒に探し……」 ◎
・3年目A
「どれを買ったらいいかな？」
「実用性の高いペアのマグカップかな」 ◎
・3年目B
「どれが私に似合うかな？」
「あの太目のヘアーバンドなんか似……」 ○
■ジャンク街
・2年目A
「ここって何を買う所？」
「電気部品とか、役に立つものさ」 △
・2年目B
「さっきから、周りの人が、私をジロジ……」
「それは八重さんがかわいいからだよ」 ×
・3年目A
「私はここで何をすればいいの？」
「一緒に漁ろうよ、きっと気に入るって」 △
・3年目B
「みんな他に行く所ないのかな？」
「言われてみれば確かに変だよね」 △

●カラオケBOX

・1年目A
「どんな歌、唄うの？」
「やっぱり、魂が震える演歌だね」 △
・1年目B
「やっぱり、カラオケって、難しい……」
「難しく考えないで気楽に唄おうよ」 ○
・2年目A
「カラオケって、思ったほど嫌いじゃな……」
「いいストレス解消になるでしょ」 ○
・2年目B
「私、こんなタイトルの曲入れてないけど？」
「暗めの曲が好きだろうと思って入……」 ◎
・3年目A
「うまく、唄えたかな？」
「感じが出てて、いいんじゃないかな」 ◎
・3年目B
「思いっきり歌ったら、何だか気分がす……」
「カラオケって、ストレス解消にな……」 ◎

●ゲームセンター

■ビデオゲーム&プライズゲーム
・1年目A
「あの、……何やってたの？」
「人気抜群のパズルゲーム」 △
・1年目B
「ここ、いつもこんなに人が居るの？」
「うん、今日はまだ少ない方だよ」 ×
・2年目A
「ゲームって、そんなに楽しい？」
「そうでもない、連れが居ないと来……」 △
・2年目B
「さっきから返事もしないで……」
「ごめん、ごめん、少し夢中になり……」 △
・3年目A
「どうして私をここへ誘ったの？」
「気晴らしになるんじゃないかと思……」 ○
・3年目B
「へー、最近のスポーツゲームって、凄……」
「うん、でも現実のプレイには程遠……」 ○
■メダルゲーム
・3年目A
「この競馬ゲームって、何か景品でもも……」
「もらえないけど、やってみると楽……」 △
「メダルが増えるだけだけど、それ……」 △
・3年目B
「あれがスロットマシーンか……。…………」
「ああ、目押しを覚えると気分いいよ」 ○

●ボーリング場

■ボーリング
・1年目A
「あ、また一本残っちゃった」
「10本中9本倒せば立派なものだよ」 ◎
・1年目B
「あ、私のボール見ないで、……恥かし……」
「平気さ、ボールの重さなんて好み……」 ◎
・2年目A
「私のアベレージ？　……180くらいだけど」
※運動値が高い
「そーか、ちょうど俺と同じくらいだね」 ◎
※運動値が平均的
「そーか、ちょうど俺と同じくらいだね」 ○
「へー、さすが八重さん、運動神経……」 ○
※運動値が低い
「へー、さすが八重さん、運動神経……」 ○
・2年目B
「あ、また一本残っちゃった！　……ダ……」
「スペアをとればまだまだスコアが……」 ◎
・3年目A
「今日、手に合うのって、軽いボールし……」
「その割には俺よりスコアいいじゃない」 ◎
・3年目B
「スコア今一つだったけど、すっごく楽……」
「俺も、八重さんと一緒だったから……」 ◎
■ビリヤード
・3年目A
「こういう時はどう狙ったら良いのかな？」
「一回クッションに入れて、薄めに……」 ◎
・3年目B
「ビリヤードって、良く狙って、真っ直……」
「うん、でもそれが難しいんだよね」 ◎

●映画館

リハーサルウェポン4 △
沈没船恋物語 ×
プライベート・ライオン ○
マルハゲドン △
L. A. コンチネンタル ■
劇場版アニメ　ゴッドリラーVS二大帝国 ×

●水族館

■水槽
・1年目A
「水槽の中の魚、どんな気持ちでいるの……」
「もっと広いところで泳ぎたいだろうね」 ○
・1年目B
「うちの熱帯魚も、大きい水槽の方がい……」
「大きい水槽の方が魚も喜びそうだね」 ○
■ペンギンショー
・2年目A
「どうやって覚えさせるのかな、あんな芸」
「ペンギンが賢いから出来るんじゃない」 △
「ご褒美の餌で釣って仕込むんだろうね」 △
・2年目B
「ペンギンってどう思う？」
「南極のスターだなって思うよ」 ○
・3年目A
「ペンギンって、お腹で器用に滑るね」
「南極の氷の上だともっと上手いん……」 ◎
・3年目B
「ペンギンって、本当に鳥類なのかな？」
「飛べなくなった渡り鳥らしいね」 ◎

●動物園

・1年目屋内
「さっきから何見てるの？」
「狭い所に閉じ込められて可哀相だ……」 ○
・1年目屋外
「……動物園って好きなの？」
「今はそうでもないけど、たまには……」 ◎
・2年目屋内
「小動物観るの好き？」
「いや、実は、あまり好きじゃないんだ」 ○
・2年目屋外
「みんな寝てばっかり……。百獣の王っ……」
「狩りをする必要が無いから、仕方……」 ○
「いや、それでも充分威厳と貫禄あ……」 ○
・3年目屋内
「ペットを飼うなら、何が買いたい？」
「実は、猫が大好きなんだ」 ◎
・3年目屋外
「私もあんな風に、草原に寝そべって暮……」
「退屈で死にそうだと思うよ」 ◎

●遊園地

■ジェットコースター
・1年目A
「……ふう」
「スリルが足りなかったね！」 ○
・1年目B
「ちょっと期待はずれ……」
「本当だね、スリルが足りなかったよ」 ○
・2年目A
「……あっという間だったね」
「別のアトラクションへ行こう」 ◎
・2年目B
「……ふう」
「もう少しスリルが欲しいね」 ○
・3年目A
「もう、終わりか……」
「その割には、ずいぶん楽しそうだ……」 ◎
・3年目B
「ちょっと地味だったね？」
「地味だけど、八重さんと一緒だと……」 ◎
■観覧車
・1年目A
「観覧車なんて乗ったの、久しぶり……」
「たまに乗ると、心が和むよね」 ◎
・1年目B
「観覧車って、静かで良いね」
「そうだね下の喧騒が嘘のようだね」 ◎
・2年目A
「観覧車って、どうして、こんなにゆっ……」
「ゆっくりと景色や雰囲気を味わう……」 ◎
・2年目B
「小さいんだね、人って」
「地球に比べれば、ちっぽけな存在……」 ◎
・3年目A
「観覧車の時間って、長いようで短いね」
「楽しいことって、そういうもんだよ」 ◎
・3年目B
「ずっと、外見て何考えてたの？」
「気持ちが良いなって、和んでたんだ」 ◎
「何か恥かしくて、八重さんの顔見……」 ◎
■メリーゴーランド
・1年目A
「あの、……楽しかった？」
「うん、大好きなんだこの雰囲気」 ○
「うん、でもちょっと恥ずかったな」 ○
・1年目B
「ねえ、今何ぼんやりしてたの？」
「何か、ロマンチックだったなって……」 ○
・2年目A
「私みたいに大きい娘が乗ってるのって……」
「まさにお姫様って感じで似合ってたよ」 ○
「あ、ごめん、よく見てなかったか……」 ○
・2年目B
「ここのメリーゴーランドって、ずいぶ……」
「でも、かえってロマンチックだと……」 ◎
■占いの館
・1年目A
「あの、……占いって、信じる？」
「いいことは気休め、悪いことは戒……」 ○
・1年目B
「あの、……結果どうだった？」
「生命線が長いから、百歳まで生き……」 △
■バーチャルハザード
・2年目A
「何だかよく分からなかったんだけど……」
「あ、ごめん、一人で盛り上がっち……」 △
・2年目B
「これって、楽しかった？」
「いや、まあまあってところかな」 ○
・3年目A
「あれ、なんだか汗、かいちゃった」
「ごめんね、少しはしゃぎ過ぎちゃ……」 ◎
・3年目B
「こういうの好きだね」
「ああ、大好きだね」 ○
「まあまあってとこかな」 ○
■オチール
・3年目A
「あの、……大丈夫？」
「いや、面白すぎて言葉を失っちゃ……」 ◎
・3年目B
「ねえ、もう一度、乗らない？」
「ああ、今すぐ並んで乗ろう乗ろう」 ◎
■ナイトパレード
・1年目A
「奇麗だね……」
「まるで夢を見てるみたいだね」 ◎
・1年目B
「このまま時間が止まればいいのに……」
「うん、出来ることならそうしたいよ」 ◎
・2年目A
「ロマンチック、っていうのかな？　こ……」
「照れくさいけど、そうなんじゃな……」 ◎
・2年目B
「見てるだけで、幸せ……」。
「何となく儚い感じがする所も幸せ……」 ◎
・3年目A
「あの光、ひと欠片でいいから、持って……」
「もし神様だったら、願いを叶えて……」 ◎
・3年目B
「夜空に送い込んだみたい……」
「すごくロマンチックな表現だね」 ◎

●スタジアム

■野球
・1年目
「あの、……盛り上がってるね、周りの人」
「うん、ここはちょっと喧しいよね」 ○
・2年目
「選手まで距離があって、少し見づらいね」
「あ、双眼鏡貸してあげようか？」 △
「うん、ネット裏で駆け引きを見た……」 △
・3年目
「今のプレイ、凄かったね。普通は絶対……」
「ああ、センターのファインプレーだね」 ◎
二度目以降 ×
■KOリーグ
・1年目
「サッカーは詳しい方？」
「そんなには、でも観るのは好きだよ」 ○
・2年目
「凄い盛り上がりだね、スタンド」
「サポーターは一緒に試合してるんだよ」 ○
・3年目
「今のシュート惜しかった。こんな遠く……」
「ああ、これがスポーツ観戦の醍醐……」 ◎
二度目以降 ○

●室内プール

・3年目A
「何、見てるの？」
「水着姿がセクシーだなって思って」 ◎
・3年目B
「私とどっちが泳ぎ、早いかな？」
「それはやってみなくちゃ判らないよ」 ◎

●サーカス

・1年目
「あの、……さっきのすごかったね」
「ネットレスの空中ブランコ」 ○
・2年目
「どうやったら動物があんなに言うこと……」
「きっと、動物の気持ちが解る人が……」 △

●山

■紅葉シーズン
・1年目A
「……一面真っ赤ね」
「まるで山火事みたいだね」 ○
「ものすごく怒ってるみたいだね」 ○
・1年目B
「一歩歩くたび、カサっ、て言うね」
「よく聴くと他にも細かい音聞こえるよ」 ◎
・2年目A
「あ、秋の匂いがした……」
「風に乗ってきたんだね」 ◎
・2年目B
「日光で透けた紅葉って奇麗」
「歩きながら見ると、一瞬だけ透け……」 ◎
・3年目A
「ああ、良い風……」
「強い風がふくと葉が落ちちゃうな」 ◎
・3年目B
「私、本当はこんな景色の中に住みたいな」
「いつかはかなう夢だよ、きっと」 ◎
■スキー
・1年目A
「あの……、スキーは得意？」
「ああ、バッチリ、インストラクタ……」 ○
「実は全然駄目、本当の初心者なんだ」 ○
・1年目B
「あの……、このウェアどうかな？」
「八重さんによく似合ってるよ」 ◎
・2年目A
「うぁ、このゲレンデすごいコブだらけ……」
「このくらいの方がかえって楽しいよ」 ◎
・2年目B
「見事に新雪だね」
「気分良いよね、自分の跡だけって……」 ○
・3年目A
「いよいよ、今年の初滑りだね」
「今シーズンは思いっきり滑るぞー！」 ◎
・3年目B
「今日は冷え込むね」
「こういう日は雪質がいいはずだよ……」 ◎

●海

■海水浴
・1年目A
「あの……、泳がないの？」
「準備運動が終わったら思いっきり……」 ◎
・1年目B
「……何ボーっとしてるの？」
「潮風と太陽が気持ちいいなって思……」 ◎
・2年目A
「浜辺は人でいっぱいだね」
「海に入っちゃえば気にならないよ」 ◎
・2年目B
「少し泳ぎ疲れちゃった」
「疲れるにはまだ早いよ、もっと泳ごう」 ◎
・3年目A
「ねえ、向こうの小島まで一緒に泳がない？」
「ああ、いいよ、どうせなら競争しよう！」 ◎
・3年目B
「ねえ、向こうの岩場で潜ってみない？」
「面白そうだから行ってみよう！」 ◎



八重花櫻梨
YAE KAORI



超攻略道場











○河川敷公園

・趣味
「帝に習うブランド収集というヤツなのだ。手に入れたいものは自分で買いつけるから海外旅行も趣味のひとつになるのだ」
・好きな場所
「やはり、庶民を見下ろせるタワーなのだ。あと、キラキラしたものも好きなのだ。だから、ゆ、遊園地も好きだぞ」
・嫌いな場所
「水族館は嫌いなのだ。まばたきしない魚の目が不気味なのだ」
・悩み事
「メイの相談役にでもなろうという気か？ フフ、お笑いなのだ。残念ながらメイには悩み事がないのだ」
・進路
「あたりまえなのだ。伊集院家の血を引くものはみな帝王学を学ぶため、留学するのだ」
・好きなもの
「メイは自分のことが好きなのだ。あとはそうだな……おお！ マンゴスチンが好きなのだ」
・嫌いなもの
「メイは何よりネギが嫌いなのだ。あれは本当に食べ物なのか？ 食せるヤツの気が知れんのだ」

○中央公園

■並木道
・2年目A
「並木道というのは季節によって、ずい……」
『うん、いつ来ても飽きないよ』 ○
・2年目B
「うーん。決して悪い並木道じゃないが……」
『へえ、どんな風に好きなの？』 ○
・3年目A
「おっと、むこうから仲の良さそうなカ……」
『二人だけの世界に入ってるみたいだね』 △
・3年目B
「こうして歩いているとメイと貴様もま……」
『その通りだ、ピッタリだよ』 ○
■池と噴水
・2年目A
「……。ずいぶんと水が汚いな」
『公園なんだからしょうがないよ』 △
・2年目B
「カップルが多いのだな」
『雑誌に紹介されてたもんな』 △
・3年目A
「おい、トレビの泉は知っておるか？」
『ローマだよね、行きたいね』 ○
・3年目B
「あっ！ あぶないっ！ と言いながら……」
『そうやって本人が押すんだよね』 ◎
■桜並木
・3年目A
「……今日は風が強いのだ」
『せっかくの桜が散っちゃうね』 ◎
・3年目B
「これと同じ風景をどこかで見たような……」
『それは想い出の風景かなにかかい？』 ◎

○美術館

■通常展示
・2年目A
「おい、芸術とはいったい何かわかるか？」
『美を表現する人間の活動やその産……』 ○
・2年目B
「この絵画にどれほどの価値があるのだ……」
『絵画の価値判断は人それぞれだと……』 ○
・3年目A
「天使が描かれた絵画というのは、どう……」
『うん、宗教画特有の神秘的な色合……』 ○
・3年目B
「昔の有名な画家たちはなぜ、天井に絵……」
『天使はできるだけ空に近い方がい……』 ◎
■彫刻展示
「あのブロンズ像。布を腰にまとってい……」
『観る人に想像させるためかも』 ◎
2度目以降 ×

○植物園

・2年目A
「花はいつもメイの心を和ませてくれる……」
『また来年、咲くために散るんだよ』 ○
・2年目B
「一般に奇麗な花にはトゲがあるという……」
『奇麗な人には近寄りがたいもんな』 ○
・3年目A
「こんなに見事な花々を一度にたくさん……」
『そうだね、毎日の手入れこそ重要さ』 ○
・3年目B
「花も実もある人生とはどういうことか……」
『名実共に備わっていて申し分ない……』 ◎

○神社(縁日)

・2年目
「ところで今日のメイは、庶民のお祭り……」
『すごく似合ってるよ』 ◎
・3年目
「それに……この蒸し暑い夜に浴衣とい……」
『とても似合ってる。奇麗だよ』 ◎

○タワー

・2年目晴れA
「車がまるでアリのようなのだ。よくあ……」
『天使もこんな風に世界を見てるのかな』 ◎
・2年目晴れB
「しかし、どうしてみな、展望台に上り……」
『どうしても美しい景色をみたいからさ』 △
・2年目雨A
「ふむ。これはこれで、なかなかに趣の……」
『しっとりした感じが良いよね』 ○
・2年目雨B
「さすがにこの天気では、遠くまでは見……」
『伊集院さんの力で何とかならないの？』 ○
・3年目晴れA
「おい、あそこに飛んでいる鳥はカップ……」
『幸せそうだから、きっとカップルだよ』 ○
・3年目晴れB
「もし今このとき地震がきたらどうなっ……」
『きみだけは守ってあげるさ』 ○
・3年目雨A
「こんな天気でも鳥は飛ぶのだな……」
『自力で飛べるのってうらやましいよね』 ◎
・3年目雨B
「さすがにこの天気では我が伊集院邸も……」
『すごい広いしね』 △

○スケート場

・2年目A
「うーん。なんだか足元が不安定でイヤだぞ」
『スケート靴を取りかえてきてあげるよ』 ○
・2年目B
「おい、貴様はスケートは上手なのか？」
※運動値が高い
『もちろんバッチリさ！』 ◎
※運動値が低い
『へたっぴだぜ！』 △
・3年目A
「少し寒いぞ。もっと服をたくさん着込……」
『僕の上着を貸してあげるよ』 ○
・3年目B
「あそこにいる娘はくるくるっと上手に……」
『あれは……きっとプロなんだよ』 ○

○コンサート

KNM交響楽団 ○
劇団死期[歌舞伎座の怪人] ○
SPEECH ×
アオシス ◎
T.Mレクリエーション ×
GLOY ×

○ショッピング街

■ブティック
・2年目A
「何なのだ？ あそこの店員、先ほどか……」
『ニラんでるんじゃないよ、見てる……』 ○
・2年目B
「基本的に何でも似合うのだが、貴様の……」
『今流行の可愛いキャミソールドレス』 ◎
・3年目A
「いつの時代も、流行りのファッション……」
『これからはアジアンテイストの時……』 ◎
・3年目B
「服は売るほど持っておるが、何着あっ……」
『女の子らしいね』 ○
■ファンシーショップ
・2年目A
「男のくせにこんなところに出入りして……」
『全然！ これなんて可愛いデザイ……』 ○
・2年目B
「安っぽいガラス玉の指輪でも、メイが……」
『うん、ダイヤに見えるよ！』 ○
・3年目A
「オルゴールというものは、昔どこかで……」
『哀愁漂うメロディがいいよね』 ○
・3年目B
「この手の店では珍しく、なかなかセン……」
『純銀のペーパーナイフ？』 ○
■ジャンク街
・2年目A
「やはりショッピングと言えばこの店だな」
『欲しい部品が何でも手に入るしね』 ◎
・2年目B
「こうしてみると、この手の店は男の客……」
『こういう店にくる女の子、好きだぜ！』 ○
・3年目A
「多くのものにはガラクタにみえても、……」
『そういうお嬢様がいてもいいと思うよ』 ○
・3年目B
「ほう。このチップセット、なかなかの……」
『これならもっと安い店を知ってるよ』 ◎

○カラオケBOX

・2年目A
「メイの歌がただで聴けるなんて幸せも……」
『伊集院さんの声って素敵だね』 ◎
・2年目B
「悲しい曲を歌うと、複雑な気持ちにな……」
『感傷的になったりするものだよね』 ○
・3年目A
「リクエストに応えてやる。選曲するのだ」
『知る人ぞ知る、伝説のロックは？……』 ◎
・3年目B
「やはり歌は、オドリークルウで決まり……」
『意外だな！ よし、一緒に歌うぞ～！』 ◎

○ゲームセンター

■ビデオゲーム&プライズゲーム
・2年目A
「おおっ！ ずいぶんと刺激的な映像なのだ」
『映像に使ってる色の数が違うからね！』 ○
・2年目B
「おいっ！ 見ていたか？ メイの見事……」
『まさに神業だったね！』 ◎
・3年目A
「この台は乱入台なのか。よし、いっち……」
『あっ！ いきなり先制攻撃とは！』 ◎
・3年目B
「おい。今の判定は間違ってるのだ！」
『うん、メーカーに抗議しなくっちゃ！』 ○
■メダルゲーム
・3年目A
「このメダル、換金したらいくらになる……」
『換金って何？』 △
・3年目B
「おおお！ 見ろ、7が3つそろったのだ！」
『すごいじゃないか隣の人！』 ○

○ボーリング場

■ボーリング
・2年目A
「……！ メイとしたことが、一本も倒……」
『どんまい！ 次に取ればいいじゃん』 △
・2年目B
「おっと、スプリット。チャンスが来たのだ」
『よし賭けよう、取れたらジュース1缶』 ○
・3年目A
「フッフッフッ。メイは魔球をあみ出し……」
『そいつは見てみたいな』 △
・3年目B
「おい、ボーリングはなにが面白いのだ？」
『キチンとしたものを破壊する喜びかな』 △
■ビリヤード
・3年目A
「うーん。3を落とそうとすると7がジ……」
『上手い人なら、なんとかすると思……』 ○
・3年目B
「おい！ いま2つ同時に落ちたのだ。……」
『見事なコンビネーションショット……』 ◎

○映画館

沈没船恋物語 ×
プライベート・ライオン ×
マルハゲドン ◎
L.A.コンチネンタル ◎
劇場版アニメ ゴッドリラーVS二大帝国 ◎

○水族館

■水槽
・2年目A
「おお！ このクラゲはずいぶんでっか……」
『ほとんど水と同じなんだよね』 ○
・2年目B
「うおっ！ あそこにいる魚がジッとメ……」
『動かないから不気味だよね』 ○
■ペンギンショー
・2年目A
「バカの一つ覚えとはこのことを言うのだな」
『確かに考えてはいないよね』 △
・2年目B
「あれはアデリーペンギン。きっと南極……」
『南極大陸に行ったことあるの？』 ○
・3年目A
「おお！ あのペンギン、係員に反抗し……」
『おおーっ、もっと反抗しろ！』 ○
・3年目B
「ペンギンとはみにくい生き物なのだ」
『まさか鳥とは思えないよね』 ○

○動物園

・2年目園内
「先ほどから、あの生き物メイを見つめ……」
『きっと何か言いたいんだね』 ○
・2年目園外
「動物たちもこんなに狭いオリに閉じこ……」
『そうだね……』 ○
・3年目園内
「よしっ、あれをメイのペットにしてや……」
『か、可愛い大トカゲだね』 ◎
・3年目A
「キリンというのはつくづく変わった格……」
『プテラノドンに似てるよね』 ◎

○遊園地

■ジェットコースター
・2年目A
「期待してたほど、面白くなかった…………」
『楽しんでくれて嬉しいよ』 ○
・2年目B
「この程度か。メイはぜんぜん怖くなか……」
『じゃあ、続けてもう一回乗ろう！』 ○
・3年目A
「おい、貴様、挑戦的だったわりには一……」
『は、離したぞ～！』 ○
・3年目B
「あの内臓が、ふあわ～っと浮く瞬間が……」
『そうだね！ まったくそう思うよ』 ○
■観覧車
・2年目A
「庶民とはこんな子供だましに乗らない……」
『退屈させちゃったのかな』 △
・2年目B
「ふう。この程度の眺めでは、メイの心……」
『そう？ すごく感動したけど』 △
・3年目A
「こんなものに乗らなくとももっと眺め……」
『……ここが最高だと思ってたけど』 ○
・3年目B
「このアトラクションはもともと何をす……」
『遠くからも目立つから、遊園地の……』 ○
■メリーゴーランド
・2年目A
「なんていうかでっかいオルゴールの蓋……」
『そいつは面白い発想だね！』 ○
・2年目B
「なぜこんな、ポニーのような馬しかお……」
『大人用にサラブレッドも欲しいね』 ○
■バーチャルハザード
・2年目A
「見たかっ！ メイはすべての敵を倒し……」
『さすがだね！ すごかったよ』 ◎
・2年目B
「最後の敵はなかなか、しぶとかったのだ」
『伊集院さんの最後の一発がきいたね！』 ◎
・3年目A
「仮想怪物退治とはいえ、なかなか爽快……」
『そうだね！』 ◎
・3年目B
「あのレーザー銃は、改造の余地ありなのだ」
『照準が自動補整できたりするといいね』 ◎
■オチール
・3年目A
「クッ……。おい、こいつのどこが快感……」
『か、快感じゃなくて不快感でした！』 △
・3年目B
「き、貴様！ こんなものメイは認めないぞ」
『ひええ、面白くありませんでした！』 △
■ナイトパレード
・2年目A
「メイもあの電光車に乗って、群衆に手……」
『い、伊集院さんなら乗れるじゃない？』 ○
・2年目B
「このパレード、たった一晩でもかなり……」
『想像もつかないけど、高いだろうね』 ○
・3年目A
「こうして見ていると、美しく華やかで……」
『うん、アレに乗ってみたいよね』 ◎
・3年目B
「こんな美しいパレードでも毎日みてい……」
『良いものは、いつまでも飽きないさ』 △

○スタジアム

■野球
・2年目
「野球など観ていて楽しいのか？ メイ……」
『そう？ けっこう楽しいと思うけど』 ○
・3年目
「野球とは、何回くらい戦うものなのだ？」
『普通は9回、攻防を繰り返すのさ』 ○
2度目以降 ×
■KOリーグ
・2年目
「サッカーとは案外、激しいスポーツな……」
『みんな鍛えてるから体は頑丈だと……』 ○
・3年目
「見ろ！ 派手に化粧をしている応援団……」
『応援してるチームカラーに染めて……』 ○
2度目以降 ×

○室内プール

・3年目A
「紫外線を気にしないで良いから少し大……」
『その水着、すごくセクシーだね！』 ◎
・3年目B
「……ふむ。室内だとプールの水もあっ……」
『まさに適温ってかんじだよね』 ○
・3年目C
「水の中とは、母親の体内にいるときの……」
『そうらしいね、胎児の時を覚えて……』 ○

○サーカス

・2年目
「うわーっ！ ライオンって怖いのだーっ！」
『うおおーっ！ 確かにこっわーい！』 ◎

○山

■紅葉シーズン
・2年目A
「自然の生みだす大パノラマは、いつも……」
『自然の恩恵に感謝しなくちゃいけ……』 ○
・2年目B
「紅葉を彩る真っ赤な葉はじつは、うる……」
『うるし負けしちゃうかもしれない……』 ○
・3年目晴れA
「舞い落ちる落ち葉の何と綺麗な事か……」
『何だか寂しくなるけどね』 ○
『幻想的な世界を作り出してるね』 ○
・3年目晴れB
「この抜けるような青空と紅葉との原色……」
『互いの色同士が引き立ててるよね』 ○
■スキー
・2年目A
「ほれ、見るがよいっ！ 真っ白い雪の……」
『そのスキーウエア、ニューモデルだね』 ○
・2年目B
「メイとしては、これくらいの雪質では……」
『確かにちょっと、ジメジメしてるね』 △
・3年目A
「貴様はスキーの腕に自信はあるのか？」
『伊集院さんと同じくらいは滑れる……』 ○
・3年目B
「それでは、あそこのコブ斜面で足慣ら……」
『OK！ それじゃ行こうか』 △

○海

■海水浴
・2年目A
「何を慌てているのだ？」
『さっき、足に何かが当たったんだ』 △
・2年目B
「浮き輪を持ってきて何をするつもりな……」
『浮き輪で波に乗ると楽しいんだよ』 ○
・3年目A
「この海が世界中につながってると思う……」
『コロンブスも同じ気持ちだったろうね』 ○
・3年目B
「海坊主という言葉があるが、何のこと……」
『海に出るとか言う、頭の丸い化け物さ』 △

IJUIN MEI
伊集院 梅












●河川敷公園
・趣味
「趣味？　そうねぇ、ピアノを弾くことと、後はドライブかな」
・好きな場所
「うーん、紅葉を鑑賞したりとか、浜辺を散歩するの、好きかな」
・嫌いな場所
「そうねー、当たり前かもしれないけど、いてもつまらないところは嫌ね」
・悩み
麻生　「悩み事？　……ない人なんていないよ、きっと。私だってね」
主人公「えっ、どんな？」
麻生　「それは、教えてあげない、フフフ」
主人公「そんな、意地悪しないで教えてよ！」
麻生　「ごめんね、意地悪じゃなくて、あんまり人に話す事じゃないと思うから……」
・好きな物
「そうだな、お風呂入るの好きだな。一日の疲れが溶けてく感じがね。後、食べ物だと苺が好きなんだ」
・嫌いな物
「嫌いなものってわけじゃないけど、私、恥ずかしいけど機械オンチなの。だから複雑で面倒なの、嫌いだな」

●中央公園
■並木道
・2年目A
「樹木に囲まれてると、ほっとするな……」
『木は静かで、優しい雰囲気を与え……』　○
・2年目B
「んー、木の香りが満ち溢れてるわね」
『うん、植物の生命力の強さを感じ……』　○
・3年目A
「犬を連れてる人、多いね」
『猫を散歩させる人、少ないからね』　○
『あー、犬連れて散歩したかったな』　○
・3年目B
「はあ……、今日はもう、ずいぶん歩いたね」
『どこか座れる場所で休もうか』　○
『そうだね、疲れたから休もうよ』　○
■池と噴水
・2年目A
「あ、冷たい。噴水の水がかかっちゃった」
『風に乗ってきたんだね、気持ち良……』　○
・2年目B
「噴水の側って、どうしてこんなに気持……」
『上を見ると虹が見えたりして奇麗……』　◎
・3年目A
「あ、ここの噴水にも、硬貨が投げ込ま……」
『願い事が叶うように、おまじないだね』　○
・3年目B
「ここ、鳩がたくさんいるわね」
『いかにも平和の象徴っていう風景だね』　○
■桜並木
・3年目A
「わ、満開。見事に咲いたわね」
『もう、明日にでも散り始めてしま……』　○
・3年目B
「来年もまた、こんなに奇麗な桜、見ら……」
『わからないけど、また一緒に見たいな』　◎

●美術館
■通常展示
・2年目A
「美術館には、よく来るの？」
『うん、何となく絵を見るのは好き……』　○
・2年目B
「さてと、どこから見てまわろうか？」
『やっぱ、常設絵画展かな』　○
・3年目A
「私、あの絵、気に入っちゃった」
『えー？　何だかよくわからないな』　○
・3年目B
「うーん……。どの絵が、好き？」
『この写実的で緻密な風景画だよ』　◎
■彫刻展
「まるで、生きてるみたいね」
『うん、この躍動感がすばらしいね』　○
2度目以降　×

●植物園
・2年目A
「ここには、よく来るの？」
『うん、緑に囲まれてると、ホッと……』　○
『たまに来るけど、やっぱり退屈かな？』　○
・2年目B
「どこに行こうか？」
『池のほとりでお弁当食べようよ』　○
・3年目A
「花の名前は詳しい方？」
『そんなには詳しくないから教えて……』　○
・3年目B
「どんな花が好き？
『ひまわりのような元気で力強い花』　◎

●神社(縁日)
・3年目
「で、浴衣、着てみたんだけど、どうかな？」
『すごい色っぽいよ』　◎

●タワー
・2年目晴れA
「本当に、良い眺めね」
『まさに絶景ってやつだね』　◎
・2年目晴れB
「最高の見晴らしね……。ねえ、学校、……」
『うん、昔の家からなら近いのにっ……』　○
・2年目雨A
「なんだか、街中が沈んでる感じね……」
『まるで水墨画っていう感じの色調だね』　○
・2年目雨B
「かすんじゃってて、遠くの方は見られ……」
『近くを見るっていうのはどう？』　○
『望遠鏡使っても駄目かな？』　○
・3年目晴れA
「ここから見ると渋滞した車、まるで蟻……」
『神の視座ってやつかな、これって』　○
・3年目晴れB
「あそこに見えるのがひびきの高校かしら？」
『ミニチュアみたいだね』　○
・3年目雨A
「あーあ、せっかくの景色が台無しね。……」
『俺は平気だよ。華澄さんと一緒だ……』　○
・3年目雨B
「すずめかしら？　慌てて飛んで行った……」
『うまく雨宿りできるといいね』　◎

●スケート場
・2年目A
「スケートは得意だったっけ？」
※運動値が高い
『もちろんバッチリさ！』　◎
※運動値が低い
『まあまあってところかな』　○
『実は全然駄目なんだ』　○
・2年目B
「ふぅ。調子に乗って滑ってたら、汗か……」
『すぐに汗拭いとかないと風邪ひくよ』　○
・3年目A
「ねえ、もし、やってみるとしたら、ど……」
『華麗なフィギアスケートだよ』　◎
・3年目B
「さっきから転んでばっかりね」
『何か不調なんだよ、華澄さんが傍……』　△

●コンサート
KNM交響楽団　○
劇団死期【歌舞伎座の怪人】　○
SPEECH　△
アオシス　■
T．Mレクリエーション　△
GLOY　△

●ショッピング街
■ブティック
・2年目A
「あの服、私に似合うかな？」
『うん、華澄さんにぴったりだよ』　○
・2年目B
「ごめんなさい、見るのに時間かかって」
『気にしないでゆっくり見るといいよ』　○
・3年目A
「うわ、あの服可愛いわねー！」
『でも、こっちの方が似合うと思うな』　○
・3年目B
「ねえ、どの服が似合うと思う？」
『その白いブラウスが清潔感あって……』　○
『今着てるその服の方が華澄さんら……』　○
■ファンシーショップ
・2年目A
「やっぱり、若い子ばっかりね……」
『華澄さんも、みんなと一緒に楽し……』　◎
・2年目B
「これだけあると、何を買うか迷っちゃうな」
『そういう時は何も買わないのが一……』　◎
・3年目A
「買い物付き合ってくれたお礼に、何か……」
『実用性の高いペアのマグカップかな』　○
・3年目B
「どれが私に似合うかな？」
『あの太目のヘアーバンドなんか似……』　○
■ジャンク街
・2年目A
「ここって何を買う所なの？」
『我々電脳マニアの夢を買う所さ』　×
『電気部品とか、役に立つものさ』　×
・2年目B
「こういう所が好きなの？」
『うん、大好きだよ。良く来るんだ』　×
・3年目A
「私はここで何をすればいいの？」
『あ、しばらくそこでじっと待ってて』　△
・3年目B
「……みんな他に行く所ないのかな？」
『言われてみれば確かに変だよね』　×

●カラオケBOX
・2年目A
「ねえ、いつもどんな歌、唄うの？」
『やっぱり、魂が震える演歌だね』　○
『そうだね、アニメソングが一番かな』　○
・2年目B
「私、こんな曲入れてないけど？」
『元気な曲が似合うと思って入れたんだ』　○
・3年目A
「ねえ、今の曲、うまく、唄えたかな？
『いや凄い、オリジナルを超えたよ』　○
・3年目B
「思いっきり歌ったら、何だか気分がす……」
『意外とストレスが溜まっていたんだね』　◎

●ゲームセンター
■ビデオゲーム＆プライズゲーム
・2年目A
「どんなゲームが好みなの？」
『対戦モード付きレースゲーム』　◎
・2年目B
「もう、せっかく掴んだと思ったのに、……」
『頑張って、もう何回かやれば取れ……』　○
・3年目A
「最近のスポーツゲームって、凄くリア……」
『ああ、本物より面白いぐらいだよ』　○
・3年目B
「ねえ、お願い、どうしても欲しいの、……」
※雑学値が高い
『よし、任しとけ！』　◎
※雑学値が低い
『うん、自信ないけど頑張ってみるよ』　○
■メダルゲーム
・3年目A
「あの競馬ゲームって、景品か何か貰え……」
『貰えないけど、やってみると楽しいよ』　○
・3年目B
「スロットマシーンって好きなの？」
『ああ、目押しを覚えると気分いいよ』　○

●ボーリング場
■ボーリング
・2年目A
「あ、また一本残っちゃった。どうも、……」
『それじゃ、スコアは伸びないよね』　△
『いつも一本残すって、凄く運が悪……』　△
・2年目B
「今一つ調子がでないな、……私のフォ……」
『全然、すごく上手に見えるんだけど』　○
・3年目A
「あーぁ、今日も、相変らずスコアが伸……」
『楽しければスコアなんてどうでも……』　○
・3年目B
「スコアはともかく、今日はとっても楽……」
『俺も、華澄さんと一緒だったから……』　◎
■ビリヤード
・3年目A
「うーん、こういう場合、どう狙ったら……」
『一回クッションに入れて、薄めに……』　◎
・3年目B
「とりあえず、狙い通り真っ直ぐ突けれ……」
『そうさ、単純で簡単な遊びだよ』　◎

●映画館
マルハゲドン　△
L．A．コンチネンタル　△
劇場版アニメ　ゴッドリラーVS二大帝国　×

●水族館
■ペンギンショー
・2年目A
「どうやって覚えさせるのかな、あんな芸」
『ペンギンが賢いから出来るんじゃない』　○
・2年目B
「ペンギンって、お腹で器用に滑るね」
『まるで地面の上を飛んでるみたいだね』　○
・3年目A
「ペンギンが魚を飲み込む姿って可愛い……」
『体をブルブルさせるあたりがね』　◎
・3年目B
「ペンギンって、ホント、泳ぎが上手よ……」
『泳ぐスピードもスゴイよね』　○

●動物園
・2年目屋内
「小動物観るのって、好き？」
『うん、可愛いから大好きだよ』　◎
・2年目屋外
「動物園っていうと、どんなイメージする？」
『恋人たちのデートスポット』　○
・3年目屋内
「ねえ、ペットを飼うとしたら、何が飼……」
『うさぎはいいよ、静かで可愛いし』　◎
・3年目屋外
「ねえ、あなたは、どんな動物が好き？」
『キリンとか草食動物見ると、ホッ……』　○

●遊園地
■ジェットコースター
・2年目A
「うーん、ちょっと期待はずれだったか……」
『乗ってる時間が短すぎるよね』　○
・2年目B
「……あっという間だったね」
『別のアトラクションへ行こう』　○
・3年目A
「……ふぅ」
『あまり楽しくなかったみたいだね』　○
・3年目B
「ちょっと地味だった気がしない？」
『今更、普通のコースターじゃつま……』　◎
■観覧車
・2年目A
「観覧車って、どうして、こんなにゆっ……」
『ゆっくりと景色や雰囲気を味わう……』　○
『速いと絶叫マシンになっちゃうよ』　○
・2年目B
「すごく良い眺めだったわね」
『何もかもミニチュアみたいで面白……』　◎
・3年目A
「観覧車の時間って、長いようで短いわね」
『華澄さんと一緒だと特にね』　○
・3年目B
「ねえ、乗ってる間中、ずっと、外見て……」
『気持ちが良いなって、和んでたんだ』　◎
■バーチャルハザード
・2年目A
「どう、ご感想は？」
『何度でも入りたいぐらい好きだな』　○
・2年目B
「ふう、楽しかった～」
『あ、そう？　じゃ、もう一度入ろう』　◎
・3年目A
「嫌だ、私ったら、汗、かいちゃってるわ」
『え？　そんなにノッて闘ってたの？』　○
『そんなに暑かったっけ、中？』　○
・3年目B
「こういうの好きなんだね」
『ああ、大好きだね』　○
『全然、嫌いだよ』　○
■オチール
・3年目A
「ねえ、大丈夫？　平気だった？」
『う、うん、それより華澄さんは平気？』　○
・3年目B
「ねえ、落ちる直前、何か叫んでなかった？」
『やっぱり乗るんじゃなかったーっ……』　○
■ナイトパレード
・3年目A
「……なんて奇麗なんだろう」
『まるで夢を見てるみたいだね』　◎
・3年目B
「なんでだろう？　幸せな気分になるね」
『何となく優しい感じがする所も幸せ……』　○

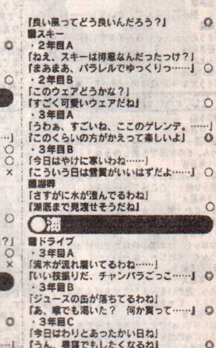
●スタジアム
■野球
・3年目
「もうちょっと、選手が良く見えるとい……」
『いいんだよ、お祭り騒ぎしに来た……』　○
『あ、双眼鏡貸してあげようか？』　○
2度目以降　×
■KOリーグ
・2年目
「今日は意外に人が少ないね？」
『みんな、野球の方が好きなんじゃ……』　○
・3年目
「サッカーって野球と違って、時間制よね？」
『帰りの時間とかわかるから良いよね』　○
2度目以降　×

●室内プール
・3年目A
「ねえ、この水着どう？　似合うかな？」
『うん、すごくセクシーだよ』　◎
・3年目B
「良いプールだけど、どうせなら、屋外……」
『その気持ちわかるよ。お日様の下……』　○
・3年目C
「へー、ここって、ウォータースライダ……」
『そうだよ、面白いから一緒に乗ろうよ』　○

●サーカス
・2年目
「ねえ、どれが一番気に入った？」
『ネットレスの空中ブランコ』　○

●山
■紅葉シーズン
・2年目A
「うわー、見事な紅葉ねー」
『ものすごく怒ってるみたいだね』　◎
・2年目B
「ねえ、あなたの場合、紅葉見ると、ど……」
『とにかく奇麗だなって思うよ』　◎
・3年目A
「あ、今、何か匂いがしなかった？」
『きっとそれは冬の気配だよ』　◎
・3年目B
「ああ、本当に良い風ね……」
『良い風ってどう良いんだろう？』　◎
■スキー
・2年目A
「ねえ、スキーは得意なんだったっけ？」
『まあまあ、パラレルでゆっくりっ……』　○
・2年目B
「このウェアどうかな？」
『すごく可愛いウェアだね』　○
・3年目A
「うわぁ、すごいね、ここのゲレンデ。……」
『このくらいの方がかえって楽しいよ』　◎
・3年目B
「今日はやけに寒いわね……」
『こういう日は雪質がいいはずだよ……』　○
■湖畔
「さすがに水が澄んでるわね」
『湖底まで見渡せそうだね』　○

●海
■ドライブ
・3年目A
「流木が流れ着いてるわね……」
『いい枝振りだ、チャンバラごっこ……』　◎
・3年目B
「ジュースの缶が落ちてるわね」
『あ、喉でも渇いた？　何か買って……』　◎
・3年目C
「今日はわりとあったかい日ね」
『うん、昼寝でもしたくなるね』　◎
■海水浴
・3年目A
「さすがに海水浴シーズンは人でいっぱいね」
『この天気だし、当たり前だよ』　○
・3年目B
「どうしたの何だかボーっとしてるわね？」
『潮風と太陽が気持ちいいなって思……』　◎



麻生華澄
ASOU KASUMI









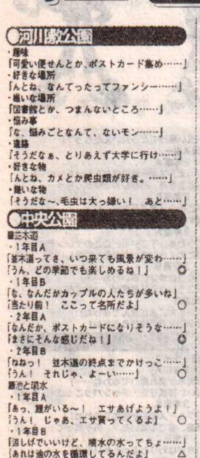








佐仓　枫子　SAKURA KAEDEKO



○河川敷公園
・趣味
「可愛い便せんとか、ポストカード集め……」
・好きな場所
「んとね、なんてったってファンシー……」
・嫌いな場所
「図書館とか、つまんないところ……」
・悩み事
「な、悩みごとなんて、ないモン……」
・進路
「そうだなぁ、とりあえず大学に行け……」
・好きな物
「んとね、カメとか爬虫類が好き。……」
・嫌いな物
「そうだな～、毛虫は大っ嫌い！　あと……」

○中央公園
■並木道
・1年目A
「並木道ってさ、いつ来ても風景が変わ……」
「うん、どの季節でも楽しめるね！」◎
・1年目B
「な、なんだかカップルの人たちが多いね」
「当たり前！　ここって名所だよ」○
・2年目A
「なんだか、ポストカードになりそうな……」
「まさにそんな感じだね！」◎
・2年目B
「ねねっ！　並木道の終点までかけっこ……」
「うん！　それじゃ、よーい……」○
■池と噴水
・1年目A
「あっ、鯉がいる～！　エサあげようよ！」
「うん！　じゃあ、エサ買ってくるよ」○
・1年目B
「涼しげでいいけど、噴水の水ってちょ……」
「あれは池の水を循環してるんだよ」△
・2年目A
「池とか噴水があると涼しそうで、いい……」
「うん！　何となくリラックスできるな」○
・2年目B
「この池も、飼っていたカメとかを放す……」
「生態系を壊すから駄目なんだけどね」△
■桜並木
・2年目A
「すごく綺麗！　やっぱり、春もいいよね！」
「そうだね、俺は秋の方が好きだけど」○
・2年目B
「うわあ、満開だね！　でも桜の木って……」
「それは桜が散ってからじゃない？」△

○美術館
■通常展示
・1年目A
「ねえねえ、あの絵って、なんであんな……」
「よく見て、この絵は迷路になってるよ」○
・1年目B
「なんでこんなに奇麗な絵が描けるのか……」
「デッサンがしっかりできてるのが……」○
・2年目A
「よく立体に見える絵とかあるけどあれ……」
「そうだね、それじゃいっちょ……」◎
・2年目B
「ねえねえ、ああいう絵って誰でも描け……」
「うん、その気になれば描けるかもね」○
■ガラス工芸展
「見て見て！　あのガラス細工のチュー……」
「すごいな、よくできてるね」◎
二度目以降 ○

○植物園
・1年目A
「すご～い！　お花のじゅうたんみたい」
「寝ころびたくなっちゃうね」○
・1年目B
「お花って、咲いてるだけで周りの雰囲……」
「だとしたら、ここは100万ボルトだね」○
・2年目A
「あ、かわいい～！　あんなお花、見た……」
「やっぱり摘んだら可哀想じゃない？」○
・2年目B
「きゃっ！　ハ、ハチがいる～！」
「何もしなきゃ大丈夫だよ」○

○神社（縁日）
・1年目
「でも、今日は浴衣だからおとなしくし……」
「す、すごく似合ってるよ」◎
・2年目
「うん。こんな夜にはやっぱり浴衣だよね！」
「とっても似合ってる。可愛いよ」◎

○スケート場
・1年目A
「い、いや～んっ！　私、こういうの、……」
「だ、大丈夫？　ちょっと休もうか」△
・1年目B
「な、なんだか体が熱いのに寒気がする」
「だ、大丈夫？　もう帰ろう！」△

○コンサート
ＫＮＭ交響楽団 ×

○ショッピング街
■ブティック
・1年目A
「うわ～、すっごいミニ！　あんな短い……」
「足に自信のある子が買うんじゃない？」○
・1年目B
「かわいい～！　あんなワンピース、一……」
「きっと佐倉さんに似合うよ！」○
・2年目A
「ねねっ、私ってどんな服が似合うと思う？」
「透かし編みの可愛いキャミソール……」○
・2年目B
「あ～あ、何でも似合うモデルさんみた……」
「今のままでじゅうぶん可愛いと思うよ」◎
■ファンシーショップ
・1年目A
「うわあ、かわいい～っ！　この店のも……」
「女の子って、こういうの好きだよね」◎
・1年目B
「あっ、見て見て！　あのくまさん、目……」
「アハハハ、愛嬌があっていいね！」◎
・2年目A
「あっ、見て見て！　あのマグカップっ……」
「俺たちの名前、入れてみる？」◎
・2年目B
「あ、あれって！　ねぇ、あれ見てよ」
「可愛い絵はがきだね」○
■ジャンク屋
・2年目A
「なんだか私、場ちがいってかんじ」
「ごめん、もう出よう」△
・2年目B
「私、こういうところってやっぱり駄目……」
「ごめん！　すぐ出よう」×
「もうちょっとだけ待ってくれる？」×

○カラオケBOX
・1年目A
「う～ん。何、歌っていいか悩んじゃう～！」
「じゃ俺からいかせてもらいましょ……」◎
・1年目B
「カラオケってさ、ストレス解消には持……」
「うん！　叫んで発散できるからね」◎
・2年目A
「お別れの曲って、聴いても歌っても涙……」
「女の子らしいよ」○
・2年目B
「さ、はりきって行こうよ」
「そうだな、よしガンガン飛ばすぞ！」○

○ゲームセンター
■ビデオゲーム
・1年目A
「うえ～ん！　どうしてもタイミングが……」
「あきらめずに頑張ろうよ！」◎
・1年目B
「あの、丸っこくて動いてるヤツかわい……」
「わっ！　あいつに当たったら死ぬぞ！」○
・2年目A
「もう少しでヌイグルミさんが取れたの……」
「ダメだよ揺らしたら」○
・2年目B
「あれ、なんか勝手に動いちゃってるよ……」
「それは隣のコントローラだよ！」○

○ボーリング場
・1年目A
「あ～ん！　1本も倒れてくれな～い！」
「ようし、じゃ俺も倒さないでいくぞ！」○
・1年目B
「いや～ん！　スプリット。もう、どう……」
「佐倉さんなら、きっと取れるさ」○
・2年目A
「これが取れたらちょっぴり私がリードね！」
「ちょっぴりどころじゃないよ、す……」○
・2年目B
「私ったら、こういうの下手ね。上手な……」
「まさか、俺だってたまたまなんだよ」○

○水族館
■水槽
・1年目A
「すっご～い！　おっきなエイだったね……」
「あれはマンタっていうんだよ」◎
・1年目B
「見て見てっ！　すっごく可愛い魚だね……」
「奇麗な熱帯魚だね！」◎

○動物園
・1年目屋内
「見て見て！　あのトカゲ、すっごく面……」
「悲しい時に見ても笑えるね」◎
・1年目屋外
「うわあ！　カバっておっとりしててす……」
「そうだね！　でもカバって一日中……」◎
・2年目屋内
「きゃ～！　あのモルモット、ぬいぐる……」
「よく見て。ぬいぐるみだよ」◎
・2年目屋外
「あっ！　あそこのサル、今、くしゃみしたよ」
「花粉症なんだよ」○

○遊園地
■ジェットコースター
・1年目A
「きゃ～っ！　もう最高の気分～!!　も……」
「そうだね！　俺もサイコーな気分だよ」◎
・1年目B
「やっぱりあの、急降下するところが一……」
「うん、あの内臓が浮く感覚がたま……」◎
・2年目A
「さっき何か叫んでなかった？」
「うぉーっ！　って叫んでたんだ」◎
・2年目B
「ジェットコースターって、一番前が一……」
「いや、やっぱり一番後ろでしょ」◎
■観覧車
・1年目A
「人とか車がミニチュアみたいだった！……」
「うん！　模型の世界のようだったね」◎
・1年目B
「すっごーい！　晴れてたから、遠くの……」
「観覧車も捨てたモンじゃないだろう？」○
・2年目A
「奇麗な景色だったね。まるで絵はがき……」
「うん、俺もすごく感動して言葉に……」◎
・2年目B
「観覧車の窓、開けられたらいいのにな……」
「ほんとはスリルを味わいたいんじ……」○
■メリーゴーランド
・1年目A
「ただ回ってるだけなのに、何となく楽……」
「女の子って、こういうの好きだよね」○
・1年目B
「うーん！　ごめんなさい。なんだか、……」
「じゃあ、少しベンチで休もうか？」△
・2年目A
「キャハハハ！　楽しかった！　あっ、……」
「いいや、笑顔がかわいかったな」○
・2年目B
「馬車に乗っているとまるでシンデレラ……」
「カボチャの馬車なら、なお良かったね」◎
■占いの館
・1年目A
「占いって信じる？」
「俺、けっこう信じる方なんだ」◎
・1年目B
「ねねっ、どんなこと占ってもらったの？」
「運命の人とはいつ出会えるかって……」○
■ナイトパレード
・1年目A
「うわ～！　キラキラしてて、まるで宝……」
「うん！　すごく奇麗だね……」◎
・1年目B
「私も、お姫様みたいな衣装を着てパレ……」
「俺も着ぐるみでも着て参加したいよ！」○
・2年目A
「すごく奇麗だね。なんだか、夢の世界……」
「おとぎ話みたいな？」◎
・2年目B
「んもう、最高！　こんな素敵なパレー……」
「佐倉さんらしいね」○

○スタジアム
■野球
・1年目
「あっ、これで二死満塁！　どうなると……」
「あのバッターなら打ちそうだね」○
「あのピッチャーなら押さえそうだね」○
・2年目
「さぁ勝負よ！　ドーンと決めなくちゃ……」
「さすが野球部のマネジャーだね」○
二度目以降 ○
■サッカー
・1年目
「あっ、ヒドイ！　今のって、ぜ～った……」
「え、そうなの？　わからなかったよ」△
二度目以降 ○

○サーカス
・1年目
「うわ～！　あんなに高いとこで空中ブ……」
「とても人間業とは思えないよなあ！」◎

○山
■紅葉
・1年目A
「ね、見て見て！　まるで絵ハガキみた……」
「本当に絵ハガキみたいだね！」◎
・1年目B
「うーん、いい風。秋の風が心地いい～」
「誰かが栗を焼いてるみたいだ」◎
■スキー
・1年目A
「このスキーウェア、今年、新しく買っ……」
「うん、すっごく良く似合うよ！」◎
・1年目B
「とっても滑りやすいゲレンデね。雪も……」
「そうだね、人気の場所だしね」△

○海
■海水浴
・1年目A
「ね？　私パラソルの中にいていい？」
「そうか、じゃあ俺もいるよ」○
・1年目B
「あそこにいる人、まるでモデルさんみ……」
「そうかな？　俺はもっと太めが好……」○
・2年目A
「あっ！　向こうでかき氷、売ってるよ……」
「うん、俺が買ってくるよ」◎
・2年目B
「どんな水着が好きなの？」
「佐倉さんのなんか、俺好みだよ」◎

隐藏人物

日雪真帆

女主人公——白雪美帆的孪生妹妹。外表虽相像性格却完全相反。在煌高中上学。

和美帆性格完全相反的孪生妹妹

因为真帆和美丽是孪生姐妹,所以出现的首要条件是和美帆合得来。真帆的第一次登场是代替美帆来约会,这一点游戏中是察觉不到的,后来替换就会频繁。因为二人外表没有什么差别所以很难分辨,攻略方法便是利用两人完全相反的性格,美帆不喜欢的东西真帆却感兴趣,掌握这一点就可以攻击下去了。



▶孪生姐妹交替前来约会。

▶现在登场的是美帆还是真帆?

▲两人的爱好完全相反。

隐藏人物

野美纯璃

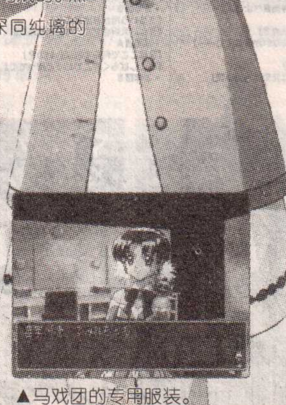
第一年的2月来日匹市访问的马戏团的团员。看名字便是是个清新令人怜爱的少女。

为马戏团日夜忙碌的可爱少女

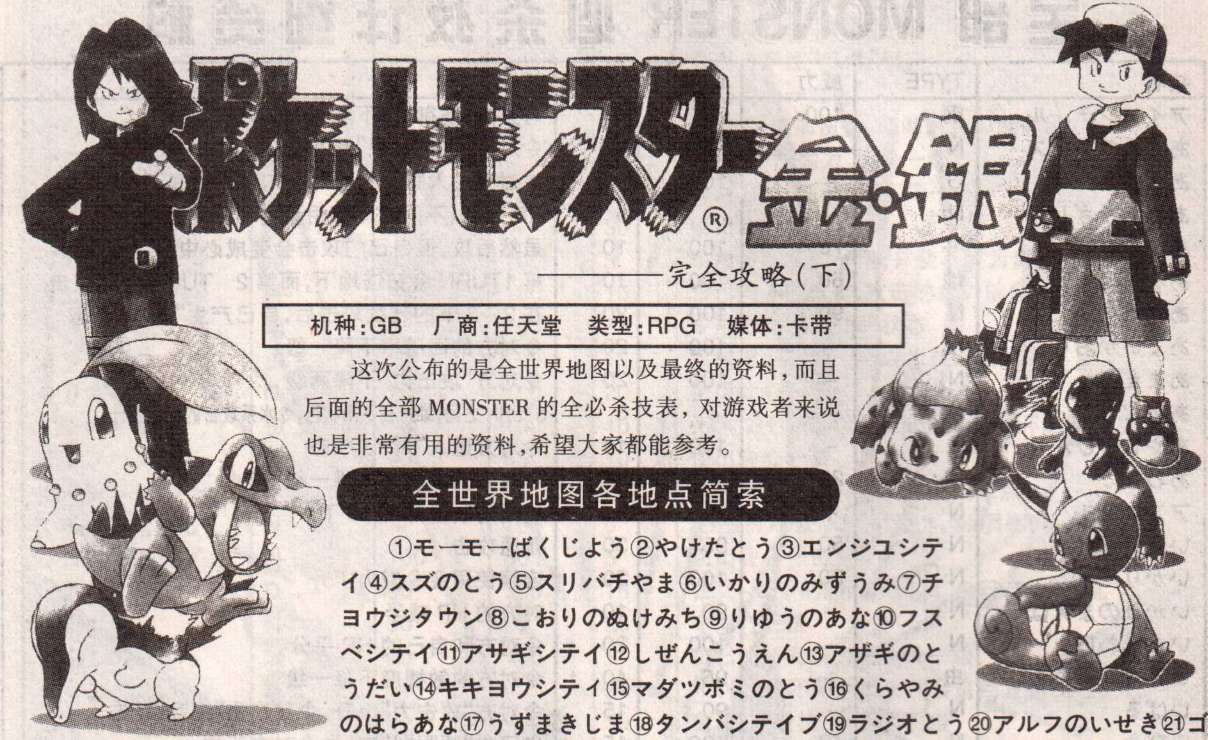
纯璃虽是马戏团的团员,但不能在马戏团里约会,要想和她见面,必须在2月上半月的特定日子里进行运动突击(特定日是休假日),因为运动跑到街上就会遇到纯璃……她和你好起来后是一定要去看马戏的。然后在年终还有行动可加深同纯璃的关系。







▲马戏团的专用服装。



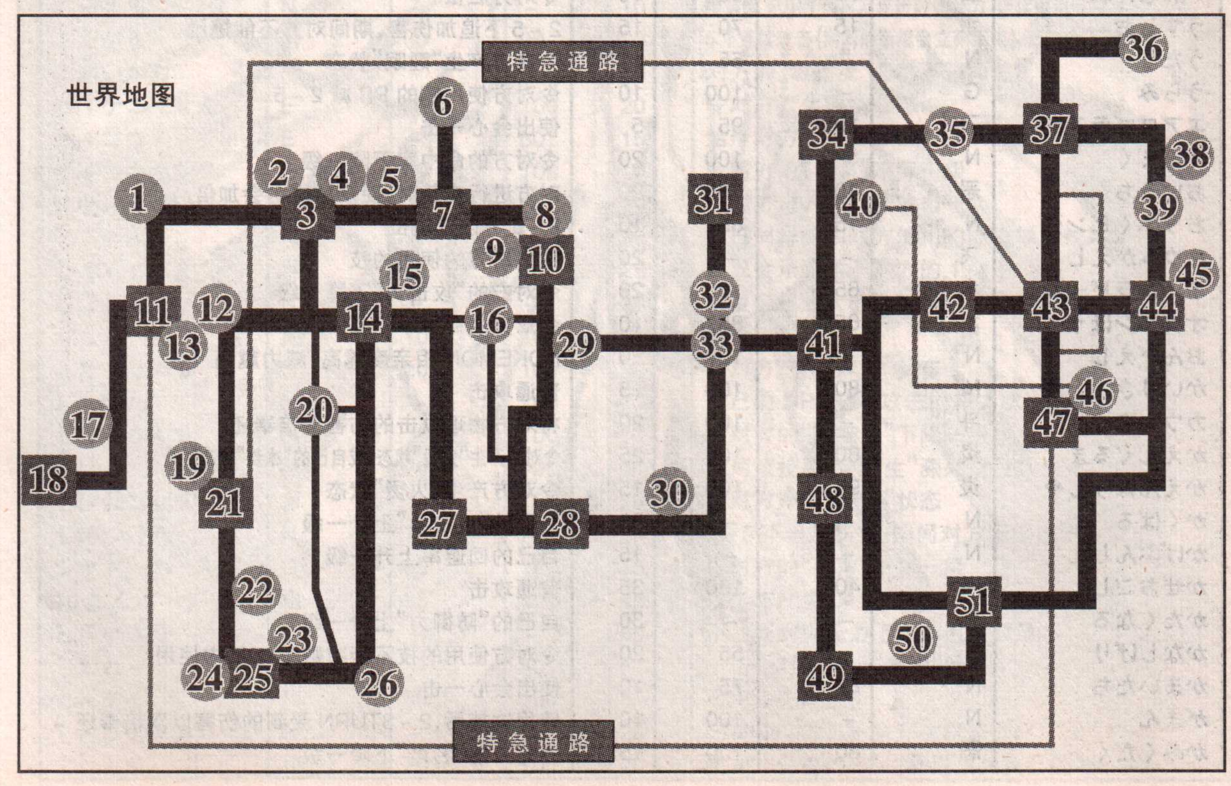
——完全攻略(下)

机种:GB	厂商:任天堂	类型:RPG	媒体:卡带

这次公布的是全世界地图以及最终的资料,而且后面的全部MONSTER的全必杀技表,对游戏者来说也是非常有用的资料,希望大家都能参考。

全世界地图各地点简索

①モーモーばくじよう②やけたとう③エンジユシティ④スズのとう⑤スリバチやま⑥いかりのみずうみ⑦チヨウジタウン⑧こおりのぬけみち⑨りゆうのあな⑩フスベシテイ⑪アサギシテイ⑫しぜんこうえん⑬アザギのとうだい⑭キキヨウシティ⑮マダツボミのとう⑯くらやみのはらあな⑰うずまきじま⑱タンバシテイブ⑲ラジオとう⑳アルフのいせき㉑ゴガネシテイ㉒そだてやさん㉓ヤドンのいん㉔ウバメのもり㉕ヒワダタウン㉖つなかりのとうくつ㉗ヨシノシテイ㉘ワカバタウン㉙シロガネやま㉚トージョウのたき㉛セキエィこうげん㉜チヤシビオシロード㉝うけつけグート㉞ニビシティ㉟おつきみやま㊱みさきのこや㊲ハナダシテイ㊳はつでんしよ㊴イワヤマトシネル㊵ディグダのあな㊶トキワシディ㊷タマムシシディ㊸ヤマブキシディ㊹シオンタウン㊺シオンラジオとう㊻ディグダのあな㊼クチバジティ㊽マサラタウン㊾グレンタウン㊿みたごじま51セキチクシテイ



全部 MONSTER 必杀技详细资料

技名	TYPE	威力	命中	PP	解说
アイアンテール	钢	100	75	15	对方的“防御力”下降一级
あくまのキッス	N	–	75	10	令对方进入“睡眠”状态
あくむ	G	–	100	15	在对方进入睡眠状态时，令其产生“恶”状态
あさのひざし	N	–	–	5	HP 回复(不同时间使用会有回复差距)
あてみなげ	斗	70	100	10	虽然后攻，但自己的攻击会变成必中
あなをほる	地	60	100	10	第 1TURN 会钻进地下，而第 2 TURN 才会攻击
あばれる	N	90	100	20	在 2～3 下的连续攻击后，自己产生“混乱”状态
あまいかおり	N	–	100	20	令对方的回避率下降一级
あまえる	N	–	100	20	令对方“攻击力”下降两级
あまごい	水	–	–	5	5TURN 之间，维持在下雨状态，令水系攻击的威力上升
あやしいひかり	G	–	100	10	令对方进入“混乱”状态
あわ	水	20	100	30	令对方的敏捷度下降一级
アンコール	N	–	100	5	使用的攻击为 2～6 下
いあいぎり	N	50	95	30	普通攻击
いかり	N	20	100	20	连续使用会令威力上升
いかりのまえば	N	–	90	10	对方的 HP 减半
いたみわけ	N	–	100	20	令对方和自己的 HP 平分
いとをはく	虫	–	95	40	令对方的敏捷度下降一级
いばる	N	–	90	15	令对方“攻击力”上升，令其产生“混乱”状态
いびき	N	40	100	15	自己在“睡眠”状态时，令对方胆怯
いやしのすず	N	–	–	5	“死亡”以外所有状态回复
いやなおと	N	–	85	40	令对方的“防御力”下降两级
いわおとし	岩	50	90	15	普通攻击
いわくだき	斗	20	100	15	令对方的“防御力”下降一级
いわなだれ	岩	75	90	10	令对方胆怯
うずしお	水	15	70	15	2～5 下追加伤害，期间对方不能逃脱
うたう	N	–	55	15	令对方产生“睡眠”状态
うらみ	G	–	100	10	令对方使用技的 PP 减 2～5
エアロブラスト	飞	100	95	5	使出会心一击
えんまく	N	–	100	20	令对方的命中率下降一级
おいうち	恶	40	100	20	对方进行交替时，使用的威力会加倍
おうふくビンタ	N	15	85	10	2～5 下连续攻击
オウムがえし	飞	–	–	20	使出对方的使用的技
オーロラビーム	水	65	100	20	令对方的“攻击力”下降一级
オクタンほう	水	65	85	10	令对方的命中率下降一级
おんがえし	N	–	100	20	POKEMON 相亲度越高，威力越高
かいりき	N	80	100	15	普通攻击
カウンター	斗	–	100	20	将对方物理攻击的伤害双倍奉还
かえんぐるま	炎	60	100	25	令对方产生“火烫”状态，或自己的“冰封”状态回复
かえんほうしゃ	炎	95	100	15	令对方产生“火烫”状态
かくばる	N	–	–	30	自己的“攻击力”上升一级
かげぶんしん	N	–	–	15	自己的回避率上升一级
かぜおこし	飞	40	100	35	普通攻击
かたくなる	N	–	–	30	自己的“防御力”上升一级
かなしばり	N	–	55	20	令对方使用的技不能在数 TURN 内使用
かまいたち	N	80	75	10	使出会心一击
がまん	N	–	100	10	使用这技后，2～3TURN 受到的伤害以双倍奉还
かみくだく	恶	80	100	15	令对方的“名声”下降一级

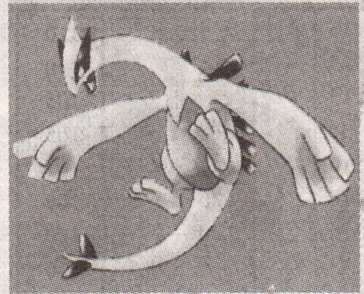
かみつく	恶	60	100	25	令对方胆怯
かみなり	电	120	70	10	令对方产生“麻痹”状态
かみなりパンチ	电	75	100	15	令对方产生“麻痹”状态
からてチョツプ	斗	50	100	25	使出会心一击
からでけさむ	水	35	75	10	2～5 下追加伤害，期间对方不能逃脱
からにこもる	水	–	–	40	自己的“防御力”上升一级
からみつく	N	10	100	35	令对方的“敏捷度”下降一级
さあいだめ	N	–	–	30	使出会心一击
ギガドレイン	草	60	100	5	给对方伤害的一半，并使其成为自己的 HP
きしかいせい	斗	–	100	15	自己的 HP 越少，攻击的威力就会越大
キノコのほうし	草	–	100	15	令对方产生“睡眠”状态
きゅうけつ	虫	20	100	15	给对方伤害的一半成为自己的 HP
きりさく	N	70	100	20	使出会心一击
クモのす	虫	–	100	10	使野生的 POKEMON 不能逃走，训练员战不能进行交替
クラブハンマー	水	90	85	10	使出会心一击
くろいきり	水	–	–	30	双方的能力或异常状态回复原点
くろいまなざし	N	–	100	5	使野生的 POKEMON 不能逃走，训练员战不能进行交替
クロスチョップ	斗	100	80	5	使出会心一击
げきりん	D	90	100	15	在 2～3 下的连续攻击后，自己产生“混乱”状态
けたぐり	斗	50	90	20	令对方胆怯
げんしのちから	岩	60	100	5	自己的所有能力值上升一级
こうごうせい	草	–	–	5	HP 回复（不同时间使用会有回复差距）
こうそくいどう	E	–	–	30	自己的“敏捷度”上升两级
こうそくスピン	N	20	100	40	像“しめつけ”等连续攻击，可解除“まきびし”等技
こごえるかぜ	水	55	95	15	对方的“敏捷度”必定下降一级
こころのめ	N	–	100	5	令下次自己的攻击变成必中
ゴッドバード	飞	140	90	5	第 1TURN 攒力，第 2TURN 才攻击
こなゆき	水	40	100	25	令对方产生“冰封”状态
こらえる	N	–	–	10	增加该 TURN 被对方攻击时的耐力，连续使用会越用失败
ころがる	岩	30	90	20	5 下连续攻击（期间的断续会立刻结束），威力会不断上升
こわいかお	N	–	90	10	对方的“敏捷度”必我下降两级
サイケこうせん	E	65	100	20	令对方产生混乱状态
サイコウエーブ	E	–	80	15	给予对方 1～自己 LEVEL ×1.5 之间的伤害
サイコキネシス	E	90	100	10	令对方的“名声”下降一级
さいみんじゆつ	E	–	60	20	令对方进入“睡眠”状态
じこあんじ	N	–	–	10	自己同样得到对方使用的能力辅助效果
じごくぐるま	斗	80	80	25	自己会承受给予对方的 1/4 伤害
じこさいせい	N	–	–	20	回复自己最大 HP 值的一半
じしん	地	100	100	10	普通攻击
したでなめる	G	20	100	30	令对方产生“麻痹”状态
じたげた	N	–	100	15	自己的 HP 越少，攻击的威力就会越大
しっぽをふる	N	–	100	30	令对方的“防御力”下降一级
じばく	N	200	100	5	使用该技后，会产生“濒死”状态
しびれごな	草	–	75	30	令对方产生“麻痹”状态
しめつける	N	15	75	20	2～5 下追加伤害，期间对方不能逃脱
シャドーホール	G	80	100	15	令对方的“名声”下降一级
10 まんボルト	电	95	100	15	令对方产生“麻痹”状态
しろいきり	水	–	–	30	不会受到令能力下降的追加效果
じわれ	地	–	30	5	一击令对方产生“濒死”状态
しんそく	N	80	100	5	必定会先制攻击
しんぴのまもり	N	–	–	25	5TURN 之间，不会产生状态变化
すいとる	草	20	100	20	给对方伤害的一半，加进成为自己的 HP

スケッチ	N	–	–	1	使用对方同样的技
ずつき	N	70	100	15	令对方胆怯
すてみタックル	N	120	100	15	自己会承受给给予对方的 1/4 伤害
すなあらし	岩	–	–	10	双方每 TURN 同样受到伤害(岩、钢、地属性无效)
すなかけ	地	–	100	15	令对方的命中率下降一级
スパーク	电	65	100	20	令对方产生“麻痹”状态
スピードスター	N	60	–	20	攻击必中对方
スプーンまげ	E	–	80	15	令对方的命中率下降一级
スモッグ	毒	20	70	20	令对方产生“中毒”状态
せいちょう	N	–	–	40	自己的“名声”上升一级
せいなるほのお	炎	100	95	5	令对方产生“火烫”状态
ソーラービーム	草	120	100	10	第 1TURN 攒力,第 2TURN 才攻击
ソニックブーム	N	–	90	20	给予对方固定 20 点的伤害
そらをとぶ	飞	70	95	15	第 1TURN 飞上高空,第 2TURN 才攻击
たいあたり	N	35	95	35	普通攻击
だいばくはつ	N	250	100	5	使用该技后,会产生“濒死”状态
だいもんじ	炎	120	85	5	令对方产生“火烫”状态
たきのぼり	水	80	100	15	普通攻击
たたきつける	N	80	75	20	普通攻击
だつまき	D	40	100	20	令对方胆怯
ダブルニードル	虫	25	100	20	连续 2 下攻击。令对方产生“中毒”状态
ダマゴうみ	N	–	100	10	回复自己最大 HP 值的一半
タマゴばくだん	N	100	75	10	普通攻击
ダマシウチ	恶	60	–	20	攻击必中对方
タマナゲ	N	15	85	20	2~5 下连续攻击
ちいさくなる	N	–	–	20	自己的回避率上升一级
ちきゅうなげ	斗	–	100	20	给予对方与自己 LEVEL 同样的伤害
ちょうおんぱ	N	–	55	20	令对方产生“混乱”状态
つきのひかり	N	–	–	5	HP 回复(不同时间使用使用会有回复差距)
つつく	飞	35	100	35	普通攻击
つのでつく	N	65	100	25	普通攻击
つのどりる	N	–	30	5	一击令对方产生“濒死”状态
つばさでうつ	飞	60	100	35	普通攻击
つるぎのまい	N	–	–	30	自己的“攻击力”上升两级
つるのムチ	草	35	100	10	普通攻击
テクスチャー	N	–	–	30	自己的属性会变成自己修得技的其中一种属性
テクスチャー2	N	–	100	30	自己的属性会变成对方刚刚使用技的属性
テレポート	E	–	–	20	强制终止与野生 POKEMON 战斗
でんきショック	电	40	100	30	令对主产生“麻痹”状态
でんこうせっか	N	40	100	30	必定先制攻击
てんしのキッス	N	–	75	10	令对方产生“混乱”状态
でんじは	电	–	100	20	令对方产生“混乱”状态
でんじほう	电	100	50	5	当技击中对方时,令对方必定产生“麻痹”状态
どくガス	毒	–	55	40	令对方产生“中毒”状态
どくどく	毒	–	85	10	令对方产生“中毒”状态(毒的伤害会每 TURN 增加)
どくのこな	毒	–	75	35	令对方产生“中毒”状态
どくばり	毒	15	100	35	令对方产生“中毒”状态
とげキャノン	N	20	100	15	2~5 下连续攻击
とける	毒	–	–	40	自己的“防御力”上升两级
とつしん	N	90	85	20	自己会承受给予对方的 1/4 伤害
とびげり	斗	70	95	25	当攻击落空时,自己受到其 1/8 的伤害

とびひざげり	斗	85	90	20	当攻击落空时,自己受到其 1/8 的伤害
トライアタツク	N	80	100	10	令对方产生"麻痹"、"火烫"、"冰封"的其中一种状态
トリプルキツク	斗	10	90	10	3 下连续攻击,威力会随攻击次数而增加(10,20,30)
ドリルくちばし	飞	80	100	20	普通攻击
どろかけ	地	20	100	10	令对方的命中率下降一级
どろぼう	恶	40	100	10	夺去野生 POKEMON 持有的道具
ドわすれ	E	–	–	20	自己的"名声"上升两级
ナイトヘツド	G	–	100	15	给予对方与自己 LEVEL 同样的伤害
なさごえ	N	–	100	40	令对方的"攻击力"下降一级
なみのり	水	95	100	15	普通攻击
にどげり	斗	30	100	30	2 下连续攻击
にほんばれ	炎	–	–	5	5TURN 之间,维持在晴天状态,令炎系攻击的威力上升
にらみつける	N	–	100	30	令对方的"防御力"下降一级
ねごと	N	–	–	10	自己产生"睡眠"状态时,随机使用手持的技
ころがる	N	40	100	20	战斗结束后,获得自己的 LEVEL×攻击次数×2 的金钱
こわいかお	草	–	75	15	令对方产生"睡眠"状态
サイケこうせん	E	–	–	10	自己的 HP 完全回复,不过 2TURN 之间会产生"睡眠"状态
コイコウエーブ	E	50	100	25	令对方产生"混乱"状态
サイコキネシス	N	85	100	15	令对方产生"麻痹"状态
さいみんじゅつ	?	–	–	10	自己的"敏感度"下降一级,但"攻击力""防御力"上升一级
じこあんじ	?	–	–	10	使用自己一半的 HP,等于对方每 TURN 的伤害
じごくぐるま	水	120	80	5	普通攻击
じこさいせい	N	150	90	5	使用该技后,下 TURN 不能行动
じしん	钢	70	90	25	令对方的"防御力"下降一级
したでなめる	斗	100	50	5	当技击中对方时,令对方必定产生"混乱"状态
じたばた	N	–	30	5	一击令对方产生"濒死"状态
しっぽをふる	N	55	100	30	普通攻击
じばく	N	40	100	35	普通攻击
しびれごな	草	55	95	25	使出会心一击
しめつける	N	–	–	40	剩下能力辅助的效果,与其它 POKEMON 交替
シャドーホール	草	70	100	20	在 2~3 下连续攻击后,自己产生"混乱"状态
10まんボルト	N	–	–	40	没有事发生过
しろいきり	水	65	100	20	令对抗方的"敏捷度"下降一级
しわれ	N	–	–	10	使用自己最大 HP 的一半,令自己的"攻击力"上升至最大
しんそく	E	–	–	30	自己的"防御力"上升两级
しんぴのまもり	E	–	–	30	5TURN 之间,对方使用特殊攻击的伤害减半
すいとる	N	40	100	35	普通攻击
スケツチ	N	80	90	15	令对方胆怯
ずつき	炎	40	100	25	令对方产生"火烫"状态
すてみタツクル	N	70	100	10	令对方产生"混乱"状态
すなあらし	N	–	100	20	强制终止与野生 POKEMON 战斗,训练员战时强制对方替换 POKEMON
すなかけ	恶	10	100	10	所有手上没有状态变化的 POKEMON 全部攻击
ズポーク	水	120	70	5	令对方产生"冰封"状态
スピードスター	N	65	100	20	令对方胆怯
スプーンまげ	N	–	70	20	令对方的命中率下降一级
スモツグ	N	–	90	15	如果攻击威力是 10,80,120 时,对方会回得复 80 点
せいちょう	毒	65	100	20	令对方产生"中毒"状态
せいなるほのち	毒	90	100	20	令对方产生"中毒"状态
ソーラービーム	N	–	75	30	令对方产生"麻痹"状态
ソニツクプーム	N	–	–	10	变身成与对方同样的 POKEMON
そらをとぶ	N	–	100	20	强制终止与野生 POKEMON 战斗,训练员战时强制对方替换 POKEMON

たいあたり	地	25	80	10	2～5 下连续攻击
だいばくはつ	地	65	85	20	令对方胆怯
だいもんじ	地	50	90	15	2 下连续攻击
たきのぼり	炎	15	70	15	2～5 下追加伤害，期间对方不能逃脱
たたきつける	炎	75	100	15	令对方产生"火烫"状态
たつまき	N	–	–	5	战斗中双方都在 3TURN 后产生"濒死"状态
ダブルニードル	N	15	85	20	2～5 下追加伤害，期间对方不能逃脱
タマゴうみ	地	–	–	20	在对方训练员替换 POKEMON 时，给予对方伤害
タマゴばくたん	地	–	100	30	攻击威力是 10,30,50,70,90,110,150 的其中一个
だましうち	斗	40	100	30	必定先制攻击
たまなげ	N	–	–	10	增加该 TURN 被对方攻击时的耐力，连续使用会越用越失败
ちいさくなる	N	–	–	40	自己的"防御力"上升一级
ちきゅうなげ	斗	60	85	15	令对方胆怯
ちょうおんぱ	N	–	–	10	使用自己最大 HP 的 1/4 作替身之用，
つきのひかり	斗	–	–	5	该 TURN 必定避过对手的攻击，连续使用会越用越失败
つつく	虫	14	85	20	2～5 下连续攻击
つのでつく	水	40	100	25	普通攻击
つのドリル	N	15	85	20	2～5 下连续攻击
つばさでうつ	N	18	80	15	2～5 下连续攻击
つるぎのまい	G	–	–	5	技使用后，自己"濒死"时，对方同样产生"濒死"状态
つるのムチ	N	40	100	40	必令对方的 HP 剩下 1 点
テクスチャー	N	–	100	40	对手的回避率回复至最初
テクスチャー2	N	–	100	40	可以将普通和格斗属性的技挡下
テレポート	E	–	100	20	对主特殊攻击的伤害双倍奉还
デンキショック	E	80	90	15	2TURN 后，对方才可攻击
でんこうせっか	N	–	–	10	回复自己 HP 最大值的一半
てんしのキッス	草	40	100	10	给对方伤害的一半，加进成为自己的 HP
でんじは	N	120	75	5	普通攻击
でんじほう	N	80	85	20	普通攻击
どくガス	虫	120	85	10	普通攻击
どくどく	N	–	100	15	将使用中 POKEMON 的威力以及技的属性改变
どくのこな	钢	50	95	35	自己的"攻击力"上升一级
どくげり	N	–	100	15	对方 POKEMON 与自己 POKEMON 的性别不同时，令对方不能攻击
とげキャノン	N	–	100	10	对方在该 TURN 使用的技，会在该战斗中不断使用
とける	N	–	100	20	与 POKEMON 的相亲度越差，威力越大
とっしん	草	–	90	10	每 TURN，吸取对方的 HP
とびげり	N	–	–	10	在所有技中随机使出其中一种
とびひざげり	E	100	100	15	对方产生"睡眠"状态时，自己回复给予对方伤害的一半
トライアタック	毒	40	100	30	令对方的"防御力"上升一级
トリプルキック	E	–	–	40	自己的"攻击力"上升一级
ドリルくちばし	E	–	–	20	5TURN 之内，对方物理攻击的伤害减半
どろかけ	D	–	100	10	给予对方固定为 40 点的伤害
どろぼう	D	60	100	20	令对方产生"麻痹"状态
ドわすれ	水	75	100	15	令对方产生"冰封"状态
ナイトヘッド	水	95	100	10	令对方产生"冰封"状态
なきごえ	虫	10	95	20	连续使用会令威力倍增（攻击落空会从新开始）
なみのり	N	18	85	15	2～5 下连续攻击
にどげり	N	100	100	15	第 1TURN 留力，第 2TURN 才攻击，第 1TURN 自己的"防御力"上升一级
にほんばれ	N	–	100	5	下 1TURN，自己的攻击必中对方
にらみつける	草	–	85	40	令对方的"敏捷度"下降两级
ねごと	N	50	100	1	令对方不能使用所有技，而自己受到给予对方的 1/4 伤害

游戏中两大传说 POKEMON

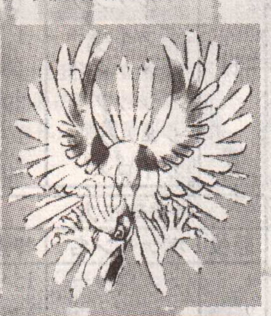


被称为银色ルギア

这支传说之 Pokemon 居住在うずまきじま的深处。他与ホウホウ刚好相反"银"版以 Lv. 70 出现，需要持有"きんいろのはね"。ルギア是属于超能力、飞行系、对电、岩系比较弱，尤其是新增的恶系。

屋顶上的ホウホウ

这支传说之 Pokemon 返回了原本居住的地方一スズのとう。在"金"版以 Lv. 40 出现，而"银"版则以 Lv. 70 出现，需要持有"にじいろのはね"。ホウホウ是属于炎和飞行系的 Pokemon，对水系 Pokemon 较弱。捕捉ホウホウ可以用 HYPER BALL"ハイパーボール"。



最后之最强挑战资料一览

一代主人公使用的 Pokemon

ピカチユウ	Lv. 81
エーフィ	Lv. 73
カメックス	Lv. 77
カビゴン	Lv. 75
リザートン	Lv. 77
フシギバナ	Lv. 77



タチバ精灵场馆—マチス(电)

由于マチス会使用电系的 Pokemon，所以 SILVER 派出一些不怕电系攻击的地系 Pokimon，如果加上使用"じしん"等技，其效果会更高。

マチス使用 Pokemon

ライチユウ	Lv. 44
マルマイン	Lv. 40 × 2
エレブー	Lv. 46
レアコイル	Lv. 40



ヤマブキ精灵场馆—ナツメ(E)

由于超能力系的天敌一恶系会在"金、银"版中出场，所以使用恶系的 Pokemon 时，会得到压倒性优势。

ナツメ使用 Pokemon

エーフィ	Lv. 46
バリヤード	Lv. 46
フーディン	Lv. 48



タマム精灵场馆—エリカ(草)

虽然炎、虫、飞行、毒等 Pokemon 对付草系时会得到优势，但相反地使用水、岩、地的 Pokimon 会被一击必杀的危险性。

エリカ使用 Pokemon

モンジャラ	Lv. 42
キレイハナ	Lv. 46
ワタッコ	Lv. 41
ウツボット	Lv. 46



セキチク精灵场馆—アンズ(毒)

对付毒系最有效的 Poekmon，就是地和超能力系。不过要找到真正的アンズ，都并不是一件容易的事。

アンズ使用 Poekmon

クロバット	Lv. 36
マタドガス	Lv. 36 × 2
モルフオン	Lv. 39
アリアドズ	Lv. 33



ハナダ精灵场馆—カスミ(水)

对付水系 Pokemon 最好的属性当然是电系的技。这个世界亦有例外的，而草系就是可以列入候补的属性。

カスミ使用 Pokemon

ゴルダツク	Lv. 42
ヌオー	Lv. 42
ラプラス	Lv. 44
スターミー	Lv. 47



ニビ精灵场馆—タケシ(岩)

对付岩系 Pokemon 当然是草、水、冰系的最为有效。基本来说，最好就是看着对手的 Pokemon 而派出最适合的。

タケシ使用 Pokemon

ゴローン	Lv. 41
サイホーン	Lv. 41
オムスター	Lv. 42
イワーク	Lv. 44
カブトプス	Lv. 42



ふたご岛精灵场馆—カツラ(炎)

对付炎系的 Pokemon 当然是水系的技，但其实地系的技亦都会对炎有效，而这些都是上级训练员需要知道的事。

カツラ使用 Pokemon

マグカルゴ	Lv. 45
ブーバー	Lv. 45
ギヤロップ	Lv. 50



トキワ精灵场馆—グリーン(不定)

敌人使用的 Pokemon 是分散于不同的类型，而且以平衡性为基本，所以应该以主力的成员来决战。

全部MONSTER各项能力TOP 30

HP

顺位	ポケモン名	特性
1	ハピナス	255
2	ラッキー	250
3	ソーナンス	190
4	カビゴン	160
5	プクリン	140
6	ラプラス	130
	シャワーズ	130
8	ランターン	125
9	プリン	115
	エンテイ	115
11	ミュウツー	106
	ルギア	106
	ホウオウ	106
14	ベトベトン	105
	サイドン	105
	ガルーラ	105
17	ミュウ	100
	ヨルノズク	100
	マリルリ	100
	ノコッチ	100
	イノムー	100
	スイクン	100
	バンギラス	100
	セレビィ	100
25	ピクシー	95
	ナッシー	95
	ギャラドス	95
	ヌオー	95
	ブラッキー	95
	ヤドキング	95

攻击力

顺位	ポケモン名	特性
1	カイリュー	134
	バンギラス	134
3	カイリキー	130
	キングラー	130
	サイドン	130
	ブースター	130
	ハッサム	130
	リングマ	130
	ホウオウ	130
10	カイロス	125
	ギャラドス	125
	ヘラクロス	125
13	サワムラー	120
	グランブル	120
	ドンファン	120
16	カブトプス	115
	エンテイ	115
18	ウィンディ	110
	ゴローニャ	110
	ドードリオ	110
	ストライク	110
	カビゴン	110
	ミュウツー	110
24	オコリザル	105
	ウツボット	105
	ベトベトン	105
	クラブ	105
	エビワラー	105
	プテラ	105
	オーダイル	105

防御力

顺位	ポケモン名	特性
1	ツボツボ	230
2	ハガネール	200
3	パルシェン	180
4	イワーク	160
5	フォレトス	140
	エアームド	140
7	ゴローニャ	130
	ルギア	130
9	オムスター	125
10	マタドガス	120
	サイドン	120
	マグカルゴ	120
	ドンファン	120
14	ゴローン	115
	キングラー	115
	モンジャラ	115
	ウソッキー	115
	スイクン	115
19	サンドパン	110
	ヤドラン	110
	ガラガラ	110
	ブラッキー	110
	バンギラス	110
24	カブトプス	105
	ミルタンク	105
	グライガー	105
27	カメックス	100
	イシツブテ	100
	シェルダー	100
	カイロス	100

速度

顺位	ポケモン名	特性
1	マルマイン	140
2	サンダース	130
	プテラ	130
	ミュウツー	130
	クロバット	130
6	ダグトリオ	120
	フーディン	120
8	ペルシアン	115
	スターミー	115
	ニューラ	115
	ライコウ	115
12	ゲンガー	110
	ケンタロス	110
	ワタッコ	110
	エーフィ	110
	ルギア	110
17	ユンゲラー	105
	ギャロップ	105
	ストライク	105
	エレブー	105
21	リザードン	100
	オニドリル	100
	ライチュウ	100
	キュウコン	100
	ドククラゲ	100
	ドードリオ	100
	ビリリダマ	100
	サンダー	100
	ミュウ	100
	バクフーン	100

特殊攻击力

顺位	ポケモン名	特性
1	ミュウツー	154
2	フーディン	135
3	ゲンガー	130
	エーフィ	130
5	ナッシー	125
	サンダー	125
	ファイヤー	125
	ユンゲラー	120
	レアコイル	120
10	ゴースト	115
	ルージュラ	115
	オムスター	115
	デンリュウ	115
	ライコウ	115
15	シャワーズ	110
	サンダース	110
	ヘルガー	110
	ホウオウ	110
19	リザードン	109
	バクフーン	109
21	ケーシィ	105
	キマワリ	105
	オクタン	105
	ポリゴン2	105
25	フシギバナ	100
	ラフレシア	100
	ウインディ	100
	ウツボット	100
	ヤドラン	100
	モンジャラ	100

特殊防御力

顺位	ポケモン名	特性
1	ツボツボ	230
2	ルギア	154
	ホウオウ	154
4	マンタイン	140
5	ハピナス	135
6	ブラッキー	130
7	フリーザー	125
8	ドククラゲ	120
	バリヤード	120
10	スリーパー	115
	スイクン	115
12	サワムラー	110
	エビワラー	110
	ブースター	110
	カビゴン	110
	レディアン	110
	ヤドキング	110
	カポエラー	110
19	カメックス	105
	ラッキー	105
	トゲチック	105
22	フシギバナ	100
	キュウコン	100
	メノクラゲ	100
	ベトベトン	100
	ギャラドス	100
	カリュー	100
	ミュウ	100
	メガニウム	100
	キレイハナ	100



12月14日

寒冷的早晨。一个念头和电光击中了我，我找出自己的存折。一看上面的数字却又不由得泄气了。现在我所有的钱，根本不够用作去香港的旅费。无奈之下只有到福原的房中与他商量，从他那里得知在ドブ板会有较为便宜的旅行社。他问我想去哪里，我告诉了他。

“香，香港?”他显得极为惊诧。

“是啊，蓝帝，好像去了香港。”

“这，这样……那稻妈妈会……”

“……试试说服她吧。”

我站起身来要去找稻妈妈，而福原也跟着站了起来：“一个人去是困难的，我也一起去。”

我走进了厨房，开口之际却又觉得有些为难“稻妈妈……有点事。”

“是的，请说吧。”她始终亲切的脸令我心底内疚潮生。“有点突然……我，想出去旅游。”我不敢抬头。

“啊，”她很惊讶，“真是没想到过。”

“是的。”我一低头。

“想去哪里?”

“香港”。着急的阿福却抢先说了出来，一些凉气随着他的话音袭入我口中，“杀害先生的男人就在那里！稻妈妈，请给阿凉旅费吧!”

这个笨蛋……我转过身去，失望之中亦有一丝伤心，因为我能料想到其后会发生的情况。

“想干什么！阿凉!”稻妈妈的喝声如大石击落在我心潭，溅起的都是黑黑的潭水。“你这样不动脑子的，没有资格继承芭月家……”

这是干吗！稻妈妈!”

“我不想听你说什么。”稻妈妈满脸伤心地离开。

“那，那个……”阿福全然是一副焦急的样子。

“阿福!”我嚷了一声，胸中的滞闷无以宣泄。

“噢，是。”憨直的阿福也有些情绪。

“我不能自己决定怎样做吗……”

心中藏着一团阴影出了家门。经过樱之丘公园时见到了山岸，我将凤凰镜拿出来给他看。

“真是珍贵的石镜呀。”

“它被称作凤凰镜。”

“果然……雕着凤凰的样子。”

“这面镜子上有什么含义吗?”

“嗯……凤凰是传说中的瑞鸟……有些不吉的预感……”

“不吉?”

“在中国，隐藏着代表吉凶意义的宝物非常多，有些更具有阴阳之秘。”

“阴阳之秘?”

“认真说来，和你父亲一开始的无业生涯有些关系吧……不过大体上没有什么作用，我只能这样说了。”

向山岸道谢后，我到ドブ板打听旅行社的事。在这里有两家旅行社：“世界旅行社”和“亚洲旅行社”，“世界”价格偏高，而听路人说“亚州”的名声又有些不太好，不过对我而言，能尽快找到去香港的途径才是我唯一想做的。我走进“亚州旅行社”，女店员显得异常冷谈。我从他们旅游节目单上看到去香港的价格是17万日元，即便是优惠价，也要158000。我暗自咋舌，带着可望而不可及的节目单回到家中。

“去香港，真贵呀……”我向阿福叹道。

“请稍等。”阿福作了个手挚，一脸认真的样子，在我尚处于疑惑时，他却将他书桌上的储蓄罐捧了来“阿凉，给。”

“怎么，这个……”我有些惊愕。

“我攒下来的钱，阿凉拿去用吧。”

“阿福……”我看着憨憨的阿福和他手中同样憨憨的小猪，纵有话，不知该如何说。

“我没有什么用，所以拿去吧……”我呆然接下笑容可鞠的小猪“不用顾忌！打破它吧!”

我注视着阿福清澈的目光，在他的鼓励之下用力地摔破了这包裹着手足一般感情的储蓄罐。阿福欣慰地数了一下，总共有3万9千多，加上我原本有的3万多，仍然相差很远。

“对了！花店阿依达!”

“花店阿依达……是原崎吧。”

“是啊，她不是经常去海外旅行吗，应该会知道些什么吧!”

我点点头，到ドブ板找到原崎。

“原崎去加拿大的时候总是坐飞机吧?”

“是啊，一般都是这样，怎么了?”

“在找着能少花些钱去海外旅行的方法。”

“芭月君去吗？予算是多少?”

“差不多7万吧。”

“7万元……去哪里呢?”

“打算去香港。”

“香港……旅行吧。倒不算太困难，不过，坐船去怎么样?”

“坐船……”

“和妈妈去加拿大时总是坐船去的。我比较害怕坐飞机……啊，这可是个秘密。坐船的话，一般票价会便宜一些吧。”

“明白了，多谢。”

我兴冲冲地跑到亚州旅行社，仍然是那个专注于化妆，服务态度冷淡的女店员，我问她去香港的船票，她掏出一张价目表，69000元的价格跳入我的眼中。

“就是这个，我想尽快成行。”心跳声在胸膛中无主勃动，仿佛有意外之喜袭来一般。

“马上就走？不过，不交钱是没法办手续的哟。”

我立刻拿出钱给了她，但随后却不见动静。“那么，船票……”

“知道了。这样吧，3,4小时后再来吧……”

接下来就是等待的时间了。我在街上闲逛着，不安如虫蚁在血脉中来加钻动。无意间走到了古董屋，大石先生坐在那里。

“是芭月先生的孩子吧。”大石仍然记得我。

“有事情想请教。”

“问我所知道的，是前几天刀锷的事吧?”

“不，是这个。”我拿出凤凰镜。

“噢，这倒要鉴赏一下。”他端详着镜子。“刻着凤凰的石镜。以前，在中国用石造的镜子，我也看到过的。”

“那么，知道些什么吗?”

“嗯，这是用除了桂林附近以外其他地方没有的贵重的石材所造的。”

“贵重的石材?”

“是从书上读来的知识……当时皇帝下了旨意，令桂林的工匠雕下神兽……”

"神兽?"

"这面石镜之上的凤凰,就是神兽。我知道的只有这么多。但是我想这面凤凰镜会是有关某种因缘吧。"

虽然问了两人,但对于这面镜子的作用,我依然还是不甚清晰。带着它我又去了陶器店问秀玉先生。

"……真是珍稀的石镜呀。"

"叫作凤凰镜。"

"凤凰……在中国受到崇拜的,传说中的瑞鸟……守卫着空中上帝的神兽。"

"神兽……"

"在神兽中,其他的还有龙。"

"龙……"

"所谓上帝,在中国是指北极星的所在。啃,看哪里……"

我抬头看去:"是中国古代的石像画吧?"

"这是汉代的北斗七星图。在月明之后,向着星星祈愿……"

我望着那幅石画,浩渺星空的幻境分开现实云雾而来,仿佛可以看见,一个神秘的少女合起双手,向着无语星辰,落满了一脸的光寒和诚挚。我却好似湖中浮萍,轻轻荡漾在幻境 其中,自失,而不可抑。

"以不动的北极星为中心,绕天一周的北斗七星在中国与北极星一样受到尊敬。"秀玉的话又将我拉了回来,"长久以来,汇集了无数民众的人气,在中国像拜星这样的美丽传说还有许多,凤凰也是其中一种。"

"是这样。"我带着对幻境陌野余烟一般的留恋告别了秀玉先生,看看时间差不多了,便再去亚州旅行社。

那女店员也已不在,换而是一个颇有些流气的男人坐在那里。

"是芭月,来取般票。"

"什么?没听说过呀。"他一脸狡猾。

我双手拍在柜当上盯着他:"去香港的船票,已经交了钱了。"

"给谁的?"

"一个女的。"

"女的?不知道。"

"什么意思?你们是骗子吗?"一股怒气直冲而上。

"你不要胡说……知道这是什么地方吗。"

"嗯,兄弟。这种态度可不太好。"两个家伙走到我身后威胁着,其中一人还用手扳着我的头领。我不想跟他们多作废话,转身将两个家伙打倒。

"……好好想想,已经给过钱了吧。"

"是,是的,正为您准备着呢。"那男人见帮手被我打倒,立刻显得非常害怕。

"为什么不守信用……"我提起了那人的衣领,看着他扭曲卑污的脸,让人直泛恶心。

"那个,那个,请您等到明天,就能拿到。

"不要再让我白等。"

"是,是!明天一定跟您联络!"

我呼了一口气,走了出来。欺软怕硬,永远都是生物的本能。为了生存不计手段,也通常是人类本性之中高于动物的显现之一。

回到家里,阿福却说原崎来过,并送了花来。我感到颇为意外,走到佛堂,看见父亲灵位边上的那一束花,我,无话可说。

"这花是原崎小姐特意送来的。"稻妈妈在身后说道。

"原崎吗……"

"她还记得主人喜欢什么样的花……真是个有礼的小姐……"

我听着稻妈妈的话,何尝听不出她话中掩藏不住的盛赞之意,何尝不知道原崎是个让人喜爱的好女孩,只是,面对着自己将要走的幽暗小径而言,是只能够踽踽独行的,而让想要靠近的足音隔绝在荆棘丛之外。或许,默默地听着,这样子就已经够了吧。

除此,别无我可以做的。

这个晚上,依然有梦境侵挠我。

漫天的雪花,无名的少女,在她无语之中仿佛有无数陌生的声息涌来,又依佛一切都静寂无声,只是让雪飘扬下去,而少女,转过来,转过来……

12月15日

一早走出房门便见到阿福在接听一个电话。好像就是亚州旅行社打来的,我赶紧接过一听。却是他们要我在中年12点去ドブ板的游戏中心取票。

"阿凉,这电话是?"

"票子,去香港的!"

"啊……是,是的……"

当时的我全然被兴奋占据,不能,也根本没有去分辩阿福的语气,就像将稻妈妈的关心放置在一边那样。

从早晨到中午这段时间,每一个钟点似乎都合着我的心律,到了12:00后,我慢慢走入了游戏中心。

出人意料的是,这里竟然空无一人,根本见不到亚州旅行社的人,只有街机显示屏在闪着亮光。我仿佛听到它们冰冷的讪笑。

一阵凉风夹着诡异的笑声扑到我的背上,让我觉得像是半夜掉入冰窟。用劲抖开,那人也一跃跳离,却正是那个在第八仓库里出现的怪人。

"香港。船票。在这里。"他怪笑着说道。我冲上前去抢,却又被他闪开,"但是你,去不了香港。"他竟然将船票撕碎,随后吞入口中,得意地笑着。

船票碎裂的声响在我耳中显得无比巨大,像是建筑工地的脚手架突然散开,轰然落下无数的钢管。跟在其后,便是屈辱一般的热温漫上脸来。我拉了拉衣领,觉得喉间似被怒火烧干。

"蓝帝的仲间!"我几乎是从牙缝挤出这几个字。

"我?蓝帝的?咔咔咔,很害怕吧!"

"那么,你想干吗?"

"你知道朱元达吧。这个情报,我们已经得到蓝帝大人非常讨厌朱元达,对我来讲也是一样。"

"你一定知道蓝帝在哪……蓝帝究竟是什么人!"

"咔咔,只要比我强就告诉你!!"怪人双脚向我弹踢而来,我避开,那人落在地上。冷笑向我挑战。

怪人的身法异常轻灵飘忽,对他来去如电的攻势我用防御技来化开,而当他跃在空中之时又能用里门顶肘等中段攻击技击落他。经过了一番艰苦的交手,我终于打倒了他。但当我 逼问他时,他却一跃逃去,我欲追不及,心中的懑闷无以名状。

这时我发现在一角还躺着游戏中心的老板,我扶起他,他说亚州旅行社的吉米也是这怪人的同伙。我一听之下立刻跑去亚州旅行社。

等我一到那儿,却没想到正关着门,我用力地敲门,一个形容猥琐的男人应声出来,却正是那骗子吉米。

"究竟是什么意思?"我抓住他的手腕,却又被他推开,并且在街上跑了起来,我用最高的速度追他,但路上也有许多行人和其他的障碍。一直路到游戏中心前,这个家伙才因为一辆开出的气车拦路而摔倒在地上。

"对不起,票子已经好了。"我用力抓住他的衣领,几乎可以听见自己手指间发出的"格格"声,"对,对不起……"

卑污的人格在穷途之时总是用可怜来加重人们对它的鄙夷,我将他带回亚州旅行社,他仍是不断求饶。

"对不起!我的店员卷钱逃跑了。请原谅我吧,我还有妻儿孩子呢。"

"知道就好,还不给票子。"

"那,那个,这里有一张到菲律宾的票子。"我一把将其拍落,"正准备连夜逃跑,因为我们已经要倒闭了。所以,没有地方能拿到票子。"

我揪住他，他的哀叫声几乎像哭嚎一样。

"那个人是谁？"我喝问他。

"我也不太清楚。"我手上一用劲，"不过，好像是疯狂天使的同伙。"

"说，他在哪里。"

"不能说……会被他们杀了的……"

"快说！"

"真，真不知道。不过，他们作为港口的工人是与外界间隔开的，只要在港口工作就会碰上他们。

"什么意思？"

"新进的工人一定会被他们找上的。"

"港口……"我放开了他，思索着走出。

回到家中，阿福正等着我，并询问今天一天的情况。

"要去香港没有这么简单。"我颓然说出这句话，一天以来的兴奋、怒气全都下沉至心底，复仇也好寻觅也好，不管哪一条路都是迂回曲折，难免磕磕碰碰。

"是吗……"阿福显得也有些黯然。"真对不起，一点忙都帮不上。"

"……好了，阿福。只要有这样的关心就很足够了。"

"阿凉……"

我们对望着，彼此都可听见心中清泉的回应。

这晚的梦中，那神秘少女坐于圆月之下，皎洁明亮的月光溶化着一个不知名的传奇，而月上的阴影，从来，没有消失过。

12月16日

又一次地来到港口，去第八仓库，陈大人不在，贵章却站于幽暗灯光下，沉峻异常。我偶然想起在道场中找到的那一卷图轴，便拿给贵章看。(在这之前亦可去第八仓库找贵章，可得钙通)

"图卷……也是用汉字片的……"

"难道，这图卷是父亲从哪得来的？"

贵章没有理我，照着上面的字念了起来："虎哟虎哟，森林之王，勇者之月；迅如疾雷，烈吼震地；牙张力极，直逼凉山；屹屹而踞，威不可侵；百兽之王，骁悍无双……这是一种歌诀……为了保证秘传，所以将招式秘决变作歌的形式，实际要通过老师的口传才能理解歌决的真意。"

"明白了，不过，带着这个……"

"带着它，别损坏了。到哪一天遇上写下歌决的老师就能了解了。"

向贵章道谢后，我在港口之中到处打听着在港口工作的方法，但一般人都说人员已满，并不是那么容易。中午时分往港口深部走时一个过路人见到我停了下来，却是那个三桥五郎。

"嗨，看起来不太好呀，如果有什么烦恼，我会带给你力量的。"他显得与我非常熟络。

"没什么。"我不耐的推开他。

"我对港口的情况可是很熟的。"

"噢？"我停下脚步。"

"不管是什么都问我吧。"他将手一摊，仿佛无所不晓的样子。

"那么怎样才能在港口工作？"

"不过，我倒是不想坐船。刚才有些喝醉了。"我见他一副不甚正经的样子，准备离开却又被他拉住，"稍，稍等。别着急嘛。搬运船上货物的工作的管理人，谁都认识。不过，方便之门只对阿凉一人开放！"

我看他指手划脚，实是非常滑稽；"能帮我吗？"

"那么，明天中午12点，"三桥又变得一脸认真。"请到第一仓库的蓝色大门前来。"

与他约好了以后，我仔细想想又觉非常好笑，那样一个不务正业的家伙竟然能够给我找来工作？又或者，我走的这条路上总得踩过别人的帮助，方才能一步一步地接近那不可预料的未来吗？孤且听他的吧，看看明天如何。

12月17日

无雨之晨显得异常明晰。经过神社时却看到阿惠站在那里，不知为什么而焦虑着。

"呀，在那么高。"我抬头一看，却是那只小猫正蹲在神龛顶上："刚才还一直找不到呢。"

"不用担心，猫喜欢呆在高的地方。"

"是吗……啊！"在阿惠的惊呼声中小猫跳了下来"真让人害怕。"

"好像脚已经好了，不用再担心了，阿惠。"我听见身后有人走来，转身一看，"原崎……"

她见到我也有些惊讶，但随即便恢复了平静："我带来了药……是……担心那只小家伙。"她将药递来，我却有些发呆，不知道去接。

"望姐姐，"还好有阿惠打破了我的尴尬，"脚已经好了哟。"

"是吗，这样就放心了。嗯，看来是用不着药了……那么，我就去店里帮忙了。"她转身离开。日后当我身处异国他乡，偶而回想起原崎平常的话，只觉在淡淡中自有一股咀嚼不尽的深味。

我按照约好的时间到港口的第1仓库门前。

"阿凉！"三桥又用他那如一的喧哗方式出现，"工作，送来了。在这个港的五郎，拼着自己的命得到了工作！"

"说什么呢。是我找到的工作。"打断三桥话的人却是麻衣。

"闭嘴，女人就别说话！"三桥粗暴的态度反而显出他们关系的不寻常。

"麻衣……"

"不会吧，你们这样熟悉。"

"要依靠五郎这个笨蛋，最多不过是送送便当。"麻衣不理睬三桥，"还是我找到了工地的监督。"

"大叔，拜托了，好不好嘛"三桥扭动着腰，学着麻衣。麻衣举拳要打，三桥立即蹲下举手投降。

"那么，去哪里找呢？"

"下午2点前去亚尔法贸易事务所……"

"矢田先生。是约好的……"麻衣抢在三桥前面。

我向他们道了谢，看着他们一边争吵一边离开，不自觉地在嘴边凝起了一个微笑。

沿着港岸线，便可以找到他们的事务所，进门之后可见到一个戴着安全帽的大伯，我说清来意，他便很快地对我说明工作性质，我们一边走一边说着。

"有开铲车的经验吗？"

"没有……"

"这倒有些难办，如果弄坏货物是要被扣钱的。喂，麦克！来一下。"

"OK, BOSS!"

"那么，你以后就听麦克的吧。"麦克，教这个小伙子怎么开铲车。"

我向这个叫麦克的黑人介绍过自己后，便在他的指导下学起了开铲车，这样的机械操作起来还是比较方便的。只要注意好前后进退以及车轮左右的控制就可以了，按照指定的仓库将货物箱运去便是我此后每天的工作。

经过了一个下午的练习后，我到监督那里拿到了今天的工钱，并且得知只要完成当天指标以上的任务，就能获得加薪。从事务所出来后，又见到麦克。

"明天早晨最好九点就来。"

"是，明白。"

"工作前有点事要干。"

"工作开始前……噢，是了。"

"反正明天来了就知道了，别迟到呀。"

就这样，我竟然不怎么费力气地找到了工作，但是他们口中的"疯狂天使"，又在哪里？麦克所指的"工作前要干的事"又是什么呢？腥淡的海风吹来的，仍然是迷茫，港口叮叮咚咚的声响，在

有序中包裹起暗地里的混乱。

往外走时看见了三桥，我叫住他。

"你知道疯狂天使在哪吗……"

"不要那么大声！"三桥显得非常惊惶，"在这里这个词是禁向。这个……不能说的。阿凉你在调查什么我不知道……不过最好别去找了。"

"疯狂天使到底是?"

"快别出声了，有藏着的眼睛看着呢。就这样，我走了。"

三桥莫明奇妙的紧张让我浑然不解，莫非这"疯狂天使真的这样恐怖，或者是万分的邪恶霸道?但不管怎样，我都要找到它。

汤姆仍在那里卖着饮料，我也问他有关疯狂天使的事。

"港口的工人有很多都被他们打伤。"他脸上是同样的嫌恶。

"有这样坏的家伙?"

"非常地疯狂。"

我思索着往前走，要走到亚尔法贸易事务所的大仓库时，两个骑着摩托车的人围起了一个急于想逃走的人，却就是那个衣服破烂的老爷爷。

"住手!"见到这种情况我当然要上前拦阻。"不准欺负弱者!"

"哼，想打抱不平吗?哪么好，就来做一场游戏吧。哼，和我们比一比摩托。"

"摩托?"

"飙车，不懂吗?只要胜过我们两次，就把这个人失望了。"

暴走族的挑衅我也不畏惧，以抛起的可乐罐为号，一到落到地面就立刻发动，一路躲过那家伙的干挠，直将车横把停在岸线前。赢下了这场飙车之后，那老人也已离开，不知所踪。

夜，已将海风压得很低，该回家休息了。

12月18日

将近9:00来到港口，终于知道这所谓"工作前要干的事是什么了。这里有个不成文的规定，就是负责搬运货物的铲车工经常要做铲车比赛，借此来加强操作铲车的熟练度和对港口地形的熟悉。通过3周的竞速，能跟据自己的名次来得到相应的小奖品。比赛结束后，麦克就会发下今天的任务牌，上面画着路线和指标，但只要熟悉地形，也能找到更近的路线。

午休时经过一堆集装箱边，却看到有两人踢走了麦克的饭盒。

"喂，你是陈的手下吗?"

"……什么陈，不知道。"

"你是欠揍吧!"一人抬腿欲踢，我在他脚后跟一绊使他摔倒。

"干什么，小子!是想尝尝疼痛吗!"

世事的法则就是用拳脚来说话吧。这两人比之以往的对手多少要强一些，但只要注意防御和不让他们夹击，一样地能将他们击倒。

"记，记着!"两人咬牙跑开。

"THANK YOU，凉。"

"那家伙是"疯狂天使"的人吧，干吗找上你?"

"他们错把我当成他们敌对的手下了，好像都一个姓陈的有仇，不过我一点都不知道。"

陈大人和疯狂天使……他们中间必然有一番较深的仇怨吧，起因是什么不得而知，但想来大抵是些势力利益的相争吧。

我打过电话后去第8仓库找贵章。

"疯狂天使的事可以去问这一带的船员，不过，最好还是收手吧，太危险了。"

我得不到什么答案，也到了下午的上工时间了。工作了一两个小时后，18仓库里却有几个外国人在那里等着。

"嗨，BOY!忙着在工作呀。"他们带笑的脸上一脸狞恶。

"想怎么样……?"

"没有问候过我们是不行的。新来的人一定要问候，港口的规矩懂吗?"

"什么意思?"

"MONEY呀，MONEY。BOY，快交出来。"

"你们是疯狂天使?"

"最好不要说不，不交出钱，就让你尝尝拳头。"

我一把拍落那外国人的手："没有。"

"嗨，YOU，那么剩下的只有后悔了。"三人往后退开几步，"COME ON! BOY!"

他们的拳头似乎并没有口头上那么硬，片刻之后剩下的只有逃跑，我无法追上，看来轻功尚属不错。

放工后去事务所领完工钱，在门口又是三桥呼唤而来。

"阿凉，辛苦了。"

"你对港口的情况，知道得很详细吧。"

"当——然!"三桥脸上闪着光亮，"从骇人听闻的大事到每一个活动对港口无所不知无所不晓的五郎!"

"那么，知道疯狂天使的事吗?"

"那个，我，"他的脸上立刻就变了，像是画满油彩的墙被突然泼了一大盆黑汁。"有一点事……"

我拉住了他，他却另有花样："早晨吃的东西不太好……肚子有些不舒服……"低下身体，想偷偷地溜过去，我一摇头，回来吧。

逃不了的三桥只能看了看四周，在我边上压低声音："不要再像刚才那样说得这么大声了。谁要在口中无故吐露出这个名字，会被沉到海里去的。"

三桥的语焉不详无法给我直接的答案，但对于这"疯狂天使"在我心中的厌恶与日俱增，我一边想一边走，猛然一停步，躲开一人的偷袭，却又是贵章。

"态度总不够友善呀，你这个家伙。"

"有什么事吗?对于这帮派掌门的公子，也一直捉摸不透。

"是来教你技艺的。"

"技艺?诚蒙关照了。"

"对蓝帝而言你是如同骨鲠在喉。"

"闭嘴，这不需要你多关心。"

"……这样就行了。不过，对于别人的好意，最好还是接受。不然怎么办，独来独往?别那么固执……好了，先教你技巧的型，看好了，后退一步，重心后移……"一脚横扫，气势迫人。"这就是燕旋降脚，最开始转动身体，接着同时踢脚。"

我照着贵章所教学会了这招脚技。

"开始就这样了，教你这招燕旋降脚的用法。在一瞬间诱敌深入。"

"这就是先攻吧，希望能彻底教死。"

"这样说来不难，不过现在还是要好好掌握好型剩下的就是你自己的修炼了。"

夜已落下，我们一前一后地站在海岸线边上，听凭深冬的海风猎猎袭人。

"你……准备怎样去香港?要知道去的话可能会送命的。"

"即便是这样，我也要去。"我不假思索地说出这句知。

隔着海，一些零落的灯光散的海面之上，闪烁着微弱的光，却从来不肯熄灭。

贵章过了半响，方才开口："我和你……是一样的处境。"他说罢便转身离去，那被灰暗天色包围住的背影，不紧不慢地跳跃着仿佛，也是天空阴云的一部组成。

"莫非……!?"

"所以我也必须得……"

"是这样……"

"这就是答案。"

我独自前行，像是追着地上自己的影子，无限接近，但路途，又似永无尽头。

"等一等"

我愕然转头，那老爷爷背负着双手意态轻松地走来。"又怎么

了,在这种地方……?"

"为了答谢你的帮助,所以想送你些东西。不过,用嘴说不明白,这样吧,朝我打一拳。"

"我……向老爷爷?"我有些不太相信自己的耳朵。

"多说什么,快来吧。"

我讶然一伸拳,伸到他面前。

"怎么,这个突击芭月流的空击只有这种程度?"

"怎么,会知道芭月流……?"我心底甚是惊异。

"知道知道,便出全力吧。"

"那么,我认真了。"我接连几下突拳,但都被他躲过。"不可能,我的突击……"

我全力挥出,再也不顾面前是一个体衰力弱的老朽,一气急进。但眼前一闪,我脚底一个跄跄,险此摔倒。

"在实战中,一般都乘机袭击后脑的要害。"

"老爷爷你究竟……"我甚为惊骇,没有想到到处都隐藏着高人,武道一途永无止境。

"攻击是武术的一个部分,但战术性的防御也是武术的一部分。我的师父把这一招称作影身。现在教给你。"

"影身……"

"先让我看一下芭月流的体势。"我摆下架位。"嗯,很不错,然后就看一下我的。首先,前进一点,踏前的同时——闪避与摔投一气使出,在对手背后时用手刀击中其脑部就可以了。关键在于前移重心的把握,前进一步的同时便出摔投。"

我练习了几次,将这招学会。

"多好的骨子呀,对于型再加深理解吧。"

"多谢指导。"

"嗯,坚持每日练习才可做到精进。如果有缘的话,还会见面的。"

"……怎么会知道芭月流的?"我在老爷爷将要离开时问道。

"武术家间都听说过芭月的名字,成为宗师的芭月严当然受人注目,是年轻而了不起的人物。"

"父亲……"从他活中可想到父亲以前所受的尊敬,不光光是武功,更因 武德吧。不过,现在,一代宗师"又在何方呢?"但是,老爷爷为什么不在那个时候便用这招呢……"

"对于没有必要的战斗,逃跑就可称之为胜利。如果想避开人眼,可以去第4仓库练习,我就经常借用那里。做好每天坚持不懈的练习吧。"老爷爷拍拍我肩膀,离开。他那些活是以引起我的深思,武学也像是一采长河,留意平凡生活之中,也能够找到其浪花一朵。

凤凰镜,挟着茫茫雪点翻转在我梦中,命运和因缘 的曲线,在陌野漫延……

12月19日

依然是工作前的竞赛,依然是搬运货物到指定的仓库。午休时和麦克他们一块坐着吃饭,云影海山,铁船汽笛,如果习惯这样的生活规律,恐怕很容易会忘记一些事情吧。随意散步之时又看到身怀绝技的老人,而此刻看来,衣服破烂,形容贫寒分明与身怀绝技的高人没有太大关系。我顺便向他问起疯狂天使。

"与中国庞大组织有联系,在横须贺称霸。"

"和中国的组织……"

在这个港,大多数人都仰仗他们鼻息,基本上不容许别人干涉。"

"有关他们的还有其他吗?"

"还是不要说穿的好,如果发生意外,剩下的家人该怎么办?"

"不……不过,我……"

"再这样下去会惹祸的。我所能劝告的只有这些好自为知吧。"

从三桥到汤姆,从贵章到老人,不管是谁都把这"疯狂天使"视作恶魔一般的唯恐避之不及。但越是这样倒反而越是激起了我胸中的斗志,我暂与其周旋到底!

下午干活时,又有几个外国人拉住铲车。

"嗨,学生仔。"

"你们……"我语气异常冰冷。

"YOU,在这种地方干什么?乱动这个铲车,小孩他会很 DANGEROUS 的"

"让开。"

"让我们受伤的话,你没有好下场。"

另一个竟然跳上了货物箱。"噢,多好的 TAXI,请把我送到家吧。"

"那坐稳了。"我冷哼一声,开着铲车进了仓库,果然是有几个人不怀好意地等着我。"可以滚了!"

"玩笑开错了……学生仔!"那人跳下,仓库门同时也关上。

"你们打算怎样!"我下了车。

"IT'S · SHOW TIME。"

因为对疯狂天使的厌恶逐渐加深,我下手也重了一些,片刻之内便将他们全部打倒在地,我提起其中一个家伙。

"H,HELP ME……"

我提着他:"疯狂天使在哪?"

"他,他们在第 17 仓库内部……"

"第十七仓库……"

"是真的吗!?"

"如果怀疑的话,可以自己去看呀。"

我扔开这个人渣,往港口深处而去。快到 17 仓库时又着到麦克在被人踢打。

"住手!"

那几个家伙回过身来"又是你:"今天手特别痒。"

多说已经没用,对于这伙只会用拳脚说话的家伙,就用拳脚来和他们交谈。打散了他们之后,我蹲下看麦克。

"没关系吧?麦克……"

"阿凉,没事,像这样子不会有问题的……嗯!"他勉强站起,又险些摔倒,我急忙扶住他。

"小心!"

"麦克在找着弟弟。我还有一个兄弟,和凉同样年纪,但现在好像是在疯狂天使当中,希望不会在海底吧……"

"麦克的弟弟被疯狂天使……!"

"是阿,因为吐露出重要的情报而冒犯了他们。"

"所以,那些人……"

"不过,我调查到无故失踪的不只 1 个人。"

"就这样吧……"我不想听下去,不忍,也害怕过多的怒火冲昏了自己头脑。

"失踪的人把情报交给了弟弟……是这样的,凉。弟弟的情报是,他们与中国黑帮间有交易。"

中国黑帮……"我看着阴云之下的海港,似可听到海风呼啸之声。是蚩尤门吧……蓝帝……他还在港口!"

我走到第 17 仓库内侧,久别那扇紧闭的铁门上画着一个张扬的标志,底下的英文却正是"疯狂天使"。紧闭的铁门阻挡了我的路途,虽然看起来无比坚固,但在前路上的障碍,一定要将之撞破!

往处走时又遇上了老人,他教我"影身"的应用技巧,即在闪避与摔投之后,借着身躯的回转施予手刀,在这位老爷爷身上,我实是受益非浅。

回家路上经过原崎的花店,她说已经很久没有接到妈妈的电话,有些想念,我随口应答,但有种奇怪的预感,不知它是什么,更无从分辩。

12月20日

中午照旧在那里吃完午饭后,正在思索着接下来的行动,却有人叫我。

"希望一块合张影吧。"田屿绘梨拿着一台立拍立现的照相机,和原崎一块来到这里。不容我多说,她就让原崎站到我边上。

"很好很好，再靠近一些。2人一块。看着这里，笑一笑，很好。"

拍完之后这个绘梨又让我挑选一张，我随意拿了一张。

"好，这张是芭月的，这张给望，要保管好呀。"

我看着她风风火火地离开，拿着手中的相片，感到甚是奇怪。"干什么，这家伙……"

"我……要去加拿大了。"原崎向我说道，"思考过很多，不过……"

"明白了。考虑过许多，但还是这样决定了。"

"芭月君，不要打断我。"

"是，知道。"我总是有些回避她的眼光。

"芭月君也一定，要保管好这个呀……。"她捏着照片，似乎有些用力。

"知道了。"

"再见了，芭月君。"

虽然不很明显，但原崎的离开却让我有一种淡淡的失落感，我明白它从何而来，但对于此，也只能将叹息留在心中。

这一天没有得到什么什么明显的线索，只是根据别人所说在19:00左右走到食堂。正在疑惑没有什么人时，却有摩托的灯照住了我，是再一次想报仇的恰理。

"这家伙就是总找我们麻烦的拦路犬。"

"对付野狗，就早点赶走它!"

"受死吧，小子!"

我接连闪开两辆摩托车，看准机会踢倒一人，跨上他的摩托便去追恰理。一路飞驰到17仓库的附近，恰理停了下来。

"够了，你本领不小呀……不过很可惜……"

"什么意思!"

"在这个港，想活着的人都必须靠疯狂天使，至于你，就沉到海底去吧。"

我调整好位置，依次将五个家伙打倒，然后便轮到穷凶极恶的恰理。我把他摞倒在地，抓着他："疯狂天使和蚩尤门是什么关系?"

"不，不知道。"见他仍在嘴硬，我举起了拳头。"等，稍等!……蚩尤门是什么确实不知道。不过，最近，会有中国组织的大人物要回去……"

"大人物!?"

"是，那人已经准备也了由母船运来的快艇。"

"那家伙的名称是!"

"求，求你了……我不能说出的……不行……。"

我不愿多理这家伙，以这几天发生的事看来，我和疯狂天使都在缩短着距离，相信总有揭开真相的这一天。

圆圆的龙镜之前站着那个叫蓝帝的中国男人，

那冷酷的眼神和始终傲然镇定的气势，纵使我在梦中发出怎样的无声呼喊，都难以靠近一步。

12月31日

如同我所预料的一般，疯狂天使是绝不肯善罢甘休的。下午工作时看见三桥痛苦地躺在地上，我扶起他。

"正在走着路时……那个船员……"

"嗨，学生仔! COME ON!"那外国人史密斯朝我招呼了一声，便跑了起来。我追他一直到一间仓库中，对于那样的阵仗我已经见惯不怪了。

"你们打算干什么!?"

"不知道吧……"一人拦住我衣领，我顺手将他摔翻在地，然后又是几下击打，依次教训了那帮家伙。

"你们再对五郎……!"话至一半，却看见其中一人躺在地上得意地笑着。

"最好注意点吧……"我提起他，笑容却仍是不停"不注意的话，你后悔也来不及了。"

"什么!"我抓紧了他。

"你的家人和朋友还什么都不知道吧……"

"浑蛋!"我听出他话中的恐吓之意，为他们的卑鄙而气得身体发抖，一拳将他击昏，但似仍没有能够解气。

暮色沉沉，阴雨直落，遇上麦克时他似有一脸恐慌。"凉，得到了一个可怕的情报。"

"可怕的情报?"

"那帮家伙说了……龙札……会在最近发出。"

"龙札?!"我丝毫不解这个名词的含义。

"他们会有些异常的行动，据说会有大规模的出动。"

"龙札……出运会在什么时候?"

"这不太清楚。"

龙札的意味是什么我不知道，但相信那一定是冲着我所来的，凛然夜雨之中，兴奋和紧张滑落满地水声。那老爷爷还是蹲坐在那里，避着雨。

"听说了吗，疯狂天使的人在追着你。"

"阿……"

"会有很多事情发生的，年青人一定要作好万全的准备。"

"不过，我……"

"没有办法，芭月流如果发生万一，做到这样的梦也不好受。再教你一招吧。"老爷爷站起身来，从我肩旁闪过，又一个虚撞。

"这一招是……"

"这招叫"残月"，在闪避的同时用身体去撞击对手侧面使其失去平衡。一般的对手在这时总是一式一式地防御，这样就可形成简单的追击。为了防备万一好好学会吧。"

我作着练习，雨线穿插在身前身后，将有大阵仗要来到了吗?

12月22日

中午吃完饭，永远活泼的三桥和麻衣一块来到这儿。

"凉，我有一个伟大的计划。"他的笑容看久了就觉得非常亲切。"先是找到工作，然后和这家伙结婚。"

"结婚……"我颇为惊讶，他们这对是当真的吗，表情倒挺严肃，但总让人觉得是在胡闹。

"凉哥哥，不知道吗?女孩子16岁就能结婚了。"

"不过，五郎……"

"不过五郎倒很令人头痛……"三桥他装作伤心地说道。

"只要心地善良就好了!"麻衣大声地说道，他们两个一脸幸福，让我也不禁为他们感到高兴了起来。一般人如这两个孩子，总会找到归宿的。唯独我，仍然在寻打觅着难以找到的方向。

回到麦克那里，他告诉我，"托尼和史密斯刚才在谈着龙札的事情。"

"是嘛，麦克。那么会是在什么时候呢?"

"很严重，凉……就在最近吧。别有什么问题，我也对你很担心，凉。我也不能简单地知晓，反正他们会有非常重要的行动，一定要小心呀，凉。"

"知道了，不过，已经有面对危险的准备了。"

那帮家伙将要有什么举动不得而知，对于我而言，无论是怎样的磨难，都只有全不回顾地迎上去。我正开着铲车，又恰好看到前面史密斯和托尼两个家伙。我停下问他们，他们却害怕地立刻逃跑，还一路呼唤同伴来阻碍我。一直追到一堆集装箱后才将史密斯逼入死路。

"龙札的日子，在什么时候?"我喝问着他。

"真的不知道……"我手上用力，"除了疯狂天使的老板，特瑞，谁也不知道。"

"特瑞……"

"求求你，对谁也别说是我透露的，不然我会死的。"

"特瑞在哪?"

"不，不知道!是真的!特瑞很有心计!"

从他那痛苦不堪的样了看来，继续逼问也不会有什么结果，只能放开他。

放工以后到事务所，监督给我递来一张纸："刚才，你有一个客人来过，是个阔背的年青人，要我把这个给你。"

我翻开，见上面写着“疯狂天使要袭击你。注意了。”这是有关于龙札的吧，陈大人会知道些什么呢？我径直去了第八仓库。

“芭月！”贵章的脸色甚是凝重。

“龙札之日，蓝帝会来吗？”

“到底怎么回事，你对龙札的事……”

“从疯狂天使那边得来的消息。”

“蓝帝与龙札没有什么关系。”陈大人安然神态如旧，“他们的行动只是蚩尤门的下级组织。”

“不过，特瑞他们给蓝帝准备了船。”

“那家伙只是打算讨好大干部蓝帝，可以蚩尤门那里得到好处。”

“你们也应该阻止龙札，特瑞他们太嚣张了。”

“我们经营的主要是高价的书画，古董以及宝石一类，特瑞他们转卖着药材，打算在下次大量进货。为了利益，他们把我们的市场破坏。如果我们听任规矩被荒废的话，会使中国的同伴们迷惑和不信任的。”

“所以，明白了吧。别插进来，快回去吧！”贵章的话说有些临人的傲气。

“这样不行！”

“像你这样的年青人总是太过冲动。”

“请告诉我龙札的日子。”

“这个不能说。我的忠告是不会有恶意的，而且，朱元达也在信中要我照料好那好人的孩。今天就到此为止，回去吧。”

“知道了。不过我还是会拼命的。”

“你丢了命没什么，对父亲的希望就……”我听着贵章的话，但丝毫不能进入我脑中，我很清楚自己的选择，并且，没有第二条路。

我到处打听着特瑞，但看来那个家伙很懂得保护自己，竟然很少有人能知道他的行踪。晚上11：45回到家中，稻妈妈不安地在那里站着，显得非常焦急。

“阿凉，和原崎小姐在一起吗？”

“原崎，怎么了？”我预感到有事发生。

“不是，会田打来过电话，望小姐到现在还没有回家，说是‘和阿凉见面’，反以外出了，打了几个电话都联络不到。”

正当我也着急起来时，电话铃异常兀地响起我立刻接起。

“嘿嘿！特瑞等着呢。

“你是谁？”

“你，到17仓库的内部来……”

“不要来！芭月君！”电影里传来原崎的叫声，我心脏立时一紧。

“如果你不来，这个女孩就会哭了，嘿嘿！”

“放开原崎！”

“等你四小时……17仓库内部！哼哼哼哼……”

电话中断，我匆匆出门。“稻妈妈，我出去一会儿。”

“阿凉……”惊惶使稻妈妈的声音变得又轻又哑，我却几乎全然不顾，只是夺门而出，看了下手表，现在已经是过零点了，到了三点就不能出ドブ板了。

我跑到车站，但已经没有巴士了。得想其他方法。我无计可施，只有到机车行，拍打着小野大叔的门，问他借摩托车，但是他的车全部都需要修理，让我去找直之。我立刻跑到樱之五的伊藤家，把直之叫了出来，好在他的摩托还在，我便戴上头盔，立即开动。

午夜的马路连车辆都很少，风从脸两过刮过，楼影街灯也迅速后退。原崎的那一声叫声，却如同摩托的马达，一声急似一声。

我以最快的速度冲入港口，一直到17仓库前果然是有人在等着了。”

“你就是今天晚上的猎物！”港口的帝王最讨厌烦人的老鼠！领死吧。ドブ的老鼠！”

我出手再无顾忌，用最快速的重手打倒他们，冲进那铁门后却又有一伙人拦着。我迅速击溃拦载，直冲入内部。

“真够嚣张的，来吧！”

“够了！”仓库里响起一人喝声，回音阵阵。

再让我们玩会儿吧，特瑞先生！”

“还没玩够吗……喂，你陪他玩。”一个戴军帽的皮衣大汉应声而起，槐梧的身躯加上冰冷的表情直像一部杀人机器。

“啊，不……对不起……”先前那叫嚣着的人立刻退缩了下去。

“芭，芭月君！”那大汉将原崎推到我而前，我解开了绑住她的绳子。“要紧吗？”我自己也觉得语音意外地柔和。

“够了，原因都怪我。”原崎泣然欲泣的样子让我不忍卒视。

“不错，原因就在于你。”

“你是特瑞！”我这时刚注意到那个坐在货物箱上的人，长长的辫子，挂着骷髅坠子的项练眼光之中全然是暴戾之气，完全没有常人的感情和温度。

“哈哈哈哈！好像将我的手下打伤得不少，是谁给你这么大胆子的，不管是那只老鼠听到龙札都会害怕，你倒够胆。”

“原崎，我要带回去。”

“行，不过……”他眼中寒芒不定，“是有交换条件的。陈他儿子的狗命一定要送来。”

“贵章！？”我盯住特瑞，“为什么，要与他作对？”

“因为阻碍着我们。”特瑞眼中寒光又暴涨几分，“我们要完全控制香港到这里的交易路线……懂吗？”

“不要芭月君！”原崎拦阻着我。”

“但是，我也有一个条件。”

“是小孩子说梦话吧，没想到老鼠也会动脑筋。”特瑞狂妄的语气中露出几分兴趣，“是什么？”

“你们要让我见到蓝帝！”

“哼……真是个不知死的小子……”

“只要见到蓝帝，我就接受。”

“芭月君……”原崎显得无比害怕，这时的我已经完全变了个人了吧，只懂得复仇的红着眼的家伙。

“好吧……不过，要打倒贵章再说。”

“别忘了！”

“我做事一向都有原则……”特瑞倨傲地背过身去，从特瑞嘴中说出的话从来不会不算数。”

“这样就好。”

“对不起，造成这样……”原崎难受得语不成句。

“好了……知道了。”

我带原崎骑着摩托回去，天上的月亮无故显得圆而明亮，静谧的人间不时有光点跳过身边，仿佛陷落在银砂之河中。我感到原崎轻轻地靠着我的后背，以往忽视和回避组成的防线到这里失去了意义，我一直坚持着没有回头，不能回头。以至于使我的头颈很酸，一种很真切的酸楚。

回到家中，曙光已经分开夜雾的迷离，我走到道场，在“八阴八阳”的横匾下跪着，向疲倦中凝聚起一点一点的精神。我在入定中与父亲合一，举着刀无比坚定地望定刀尖那点亮光，然后，直直地砍出！

12月23日

准备去工作时被汤姆叫住。

“嗨，凉。今天也在港口辛苦地工作吧。怎么了？不太精神哟。”他用肘轻轻撞了撞了我，不知道为什么汤姆今天有些异样。”

“不，没什么不好。”

“特别是汤姆的关心哟。有空的话就来我这儿吧。”

还没有上工，我就被监督叫去。”

“小伙子，坐吧……”他脸上满是歉疚之意，“对不起，你的工作要结束了。”

“是解雇吧，”我并没有太多的意外。

“阿，是这样。”

"……是。"

"小伙子，你从来到这里后就非常地努力，真的是很不错。不过，我们可也有些困难的地方，希望可以理解。"

"是，我明白。诚蒙照顾。"这样的事在我意料之中。而对于我，这也无所谓什么损失。走出事务所，想起汤姆，觉得他很有些强打精神的样子，不知道是出了什么事，连得卖便当的ひけカ。也说他看来精神不佳。去找汤姆的路上又遇上了三桥，他似乎也知道了我的事。

"阿凉工作的事怎么了？竟然会这样。海港的五郎，会像影子一样支援你的。"

我暗自藏下感激。再往前走就可以听到那熟悉的音乐节拍，只见汤姆随着音乐腾身而起，双脚一弹，将一只瓶子踢得粉碎，很是漂亮。我惊异地问他是什么技巧，他便将这招从朋友处学得的龙卷蹴教给了我，并且在音乐声中帮我掌握要点。往前一步，每一步，起身，踢腿。整个动作一气呵成，足感其迫力。有了这一招后，便能应付敌人时围攻了。

"汤姆教的非常有用，多谢了。"

但是这时，汤姆却突然低头不语，片刻前的轻松样子全然消失无踪。他将录音机关上，声音也变得低沉了起来。到现在有些说不出口。凉，SORRY。"

"怎么了，汤姆。"

"明天，就要回美国了。"

"这么急……"我毫无思想的准备。

"凉，你是为什么而奔忙？"

"我，我……"我自己也不知该如何回答。

"大概是和凉的爸爸有关吧。差不多是这样了，汤姆要 go back 故乡，凉从现在起开始奔忙，谁都不会 stop 的。"他哽咽了一下，"不过就算离开，你也是 my best friend。凉。"

我看着汤姆，似乎是用全身的温度组成一股温热的液体从喉间淌出："我也是这样……"我们握拳对敲了两下，同时都像是烙刻在身。

"今天是汤姆最后一次营业了，very dricess 的。"

"好，我喝一杯。"

咖啡的温度久久停留在喉中，直到满天霞羽。飞机轻啸而过，逐渐变作一只小鸟，在蓝天之中遁向远方。从此，街上没有节奏明快的音乐了，也没有那能长久不疲的舞步。我的朋友……汤姆……

晚上我来到约会的地点，疯狂天使的人已经等在那里。真来了，够胆量。到这边来，等着，贵章下班时会经过这里。"

我等了片刻，一见到贵章便拦住了他的去路。

"怎么？芭月。"

"贵章……和我交手吧。"

"什么意思？说什么呢，你。"他虽然不甚明白，也依然摆开了架势。

"我要把你打倒才能见到蓝帝！"

"特瑞的话你也信。"

我们一边交手，一边说着话。随着攻防的进行，因为彼此的难分高下竟然打出了兴趣，几乎连真正的目的也忘记了。我们几个交错，贵章先击中了我，我在空中顺势也踹了贵章，两人一块倒地。

"能稍稍……歇一歇吧……"

"哼……你这家伙……"

"你们就永远躺倒吧！"特瑞忽然出现，抄起铲子往贵章头顶砸去，我用力将他推开。

"喂，能动呀。"贵章与我背部相靠，各自摆开架势。

"阿阿……以后再一比高低吧。真卑鄙呀，特瑞。"

"我绝对不饶恕你。"

哼。"特瑞倨傲地笑道："这样我才喜欢，用地狱来招待你们吧。"

从四面涌出许多"疯狂天使"的成员（七十人），我和贵章互相配合，逐一将他们打倒，最后出场的是那大汉，我不停在用防御和奔跑来磨灭他的斗志，然后用中下段技配合，终于打倒了这个家伙。现在我们面前是只剩下特瑞一个人。

"和你在一起总是不走运。"贵章显得很是轻松。

"不用客气，听着就行。"

"是吗，其实根本就不怎么样。"

"彼此彼此"

"芭月你退下，让我来打倒这个家伙。"

"混蛋！不要得意！"特瑞挥舞着棒球杆跑来，我一把抓住。

"看够了，特瑞。最后靠自己吧。"

失去一切爪牙的特瑞依然用的是龌龊的方法，拔开地上的砂土想迷住贵章的眼睛，但在我的出声指引下，贵章一两招间就已将特瑞击败。

"喂！蓝帝在哪！"这个凶戾的外国人此刻全无港口帝王的气势了。"……快回答！"

那个不近人情的男人已经被领到了船内。"

"什么！"

"……真可惜，要见面，只有游泳着去了。"他仍在冷潮热讽，我怀怒一挥掌，击中他下巴，彻底晕去。

晨光已至，一片白雾之中船只模糊。

"结局……蓝帝还是没有见到……"我终于是有些气馁了。

"剩下的还去追吗？"

"怎么能就这样算了！"我大声叫嚷，用以发泄心中的憋闷。

"那么……没办法了吧……"我说不出话来，"我去跟久亲说吧，你要得到的帮助都得靠久亲。那么过会联络吧，就这样。"

我看着贵章，忍不住叫了一声。

"怎么？"

"多谢。"

"傻瓜话。这是我的义务。"

回家后，阿福走进我的房间，一脸感伤。

"怎么了，阿福。"他无言递来一张照片。"父亲年青的时候……写着的字是？……我也是第一次看到。阿福，这是哪找到的？"

"在地下室，我们第一次见到的地方。"

"是的……"

这一夜我很快就睡熟了，或许是因为疲倦、或许是因为在家中的最后一夜吧。就此不知不觉地过去，到了明天，会翻开怎样的一页呢？

12月24日

平安夜的白天，无可缺少的用雪来点缀，推开房门，满目都是无声而轻柔的白花，絮絮地给这庭院添加最后一份回忆，我提起包，将要走出。

"阿凉！"阿福追了出来，反装有路费的信封给我"带好这个……稻妈妈给的，我拿不出什么了。"

"阿福……"这憨厚的脸，这木讷的声音以后也要在怀念中出现了吧。

"一定要……活着回来呀……"阿福时我慢慢说道。

我对着房屋弯腰一鞠躬，稻妈妈在角上为我闭目祈求的样子一跃而过，我目光根本不敢停留。

飘扬的雪花，染清天空，归于尘土。我一路走过熟悉的地方，山之濑，樱之丘，ドブ板，我从来没有走得这样慢过，也从来没有像这样感觉路是那么的短。我莫非已溶入了这雪花之中？

到了港口我蹲在雪里，心头一片空白。"像你这样的笨蛋，真是很少能见到。"贵章和陈大人来为我送行。

"多谢为我办好去香港的手续。"

"得你帮助才免于龙札之祸，这只是小小谢礼。"

"真的，是，多谢了。"

"为你这个手无寸铁的家伙担心……"贵章说话的风格一直如此。"我也一块去。"

"一个人去就可以了。"我非常意外。

"蓝帝的动静,我们有必要知晓。"陈大人解释道。

"是这样,用的燕青拳来帮你渡过旅途的难关吧。"贵章向我伸出手来,我犹豫一下便握住,掌心的温度中,曾经出生入死的经历不必明言。"

"由宋代传下的河北省秘拳,燕青拳的奥义。燕旋摆抑教给你吧。"

在贵章的协助下,我又从陈大人处学得一招特殊的摔技,和其他人一样,这份恩情无法用报答二字去偿还。一切准备完毕之后,我们便准备上船。

"好,我能做的只有这些了。"

"此恩恩永不会忘。"

正当我们要走时,头顶却突然一股劲风急落。贵章闪避不及,脚被一根铁柱砸中,随之而来的,便是那怪人查。

"咔咔!你,别想去香港。除非,将我打败。"

虽然,这人曾是我所恐惧的大敌,但现在的我根本没有什么能挫动我的斗志,经过几十回合的交手,我将他击败。

"你怎么会在这!?蓝帝怎么回事!"

"咔咔咔……蓝帝大人,已经在海上了……去香港的船中。"

"香港……蓝帝在香港……"

查乘我出神之际扑来偷袭,我闪开,借他在空中之际全力使出"里门顶肘",将他撞入海中。

"贵章!"我走去看贵章的伤势。"都是为了我……"

"……不……要放在心上这样的小伤,马上就治好了,你,先走……"

"贵章……"

"不必担心。"陈大人仍然从容。"朱元达的住处,现在还不知道。不过另外介绍给你一个值得信赖的人,桃李少……香港的老师中一人,住所在这里写着。"

我收下了信封,向陈大人父子敬过礼后便转身而去。港口汽笛声声,雪花片片,昨晚神社的那段时间又浮起来在面前:星光寥廓,灯火稀疏。原崎虔诚地祈祷着,那一身白毛衣有些变幻不定。

"还在这里参拜吗?"

"嗯嗯,没关系,不过,有些错了。只是在为芭月君祈祷……"她声音很轻,我也有些失重的感觉,"芭月君突然出现,还真是吓了一跳呢。要去香港吧?芭月君。"

"你怎么知道。"我亦有些黯然。

"问福原后得知的。但是,在这里芭月君的样子就……"

"是这样……"她的眼中一泓波光滚动,又强行收住,我侧过头去,害怕自己也会失控。

"知道芭月君的性格,所以,我也不说什么。但是,请带上这个。"我接过这异常之重的平安符。其上湿润的心几乎让我无法负载,"不管在哪,希望它都能守护住芭月君,但愿你一直努力……"

原崎向我呆望许久:"太好了,终于交给芭月君了。

她转过身去,最后几个字几乎正是哭声。"去加拿大还有许多要准备的。在这里,也很忙,我……"

"是啊,原崎马上要去加拿大了……"

"那么,我,回去了。"

"阿阿,回去时注意点。"

"两个人都要开始旅途了……"原崎双眼一片朦胧,灯火星光在混淆其中,不可分清。"真希望能再多一点时间。"……

一声汽笛将我拉回,船慢慢离岸,在起伏的海波中前行。我站在甲板之上,望着海景绵延,雪花飘过了白昼,飘过了黄昏,飘落了星海相连的夜天。我仿佛听见,从香港,那个神秘的地方吹来的海风正绕转在我周围,将我吸引入无数陌生的人影场景之中。

而在那深遂的苍穹,却缓缓,缓缓浮起了一道面容。

从未见过的笑颜,将我带向——

未来之门……

(一章完)

STEP 46
筹措旅费
与阿福对话

STEP 47
向保姆请求
被拒绝

STEP 48
FREE 探索
打听去香港花费

STEP 49
去亚州旅行社
得知路费

STEP 50
与阿福对话
商量办法





STEP 51
与原崎对话
决定坐船

STEP 52
去亚州旅行社
预定船票

STEP 53
四小时后回亚州旅行社
旅行社违约

STEP 54
次晨来电
约定中午 12:00 取票

STEP 55
12:00 去游戏厅
FREE BATTLE

STEP 56
去亚州旅行社
QTE

STEP 57
情节对话
得知港口情报

DISC3

STEP 58
FREE 探索
寻找打工方法

STEP 59
遇三桥五郎
约定次日会面

STEP 60
12:00 去第 1 仓库
与三桥五郎对话

STEP 61
14:00 以前去贸易事务所
找到工作

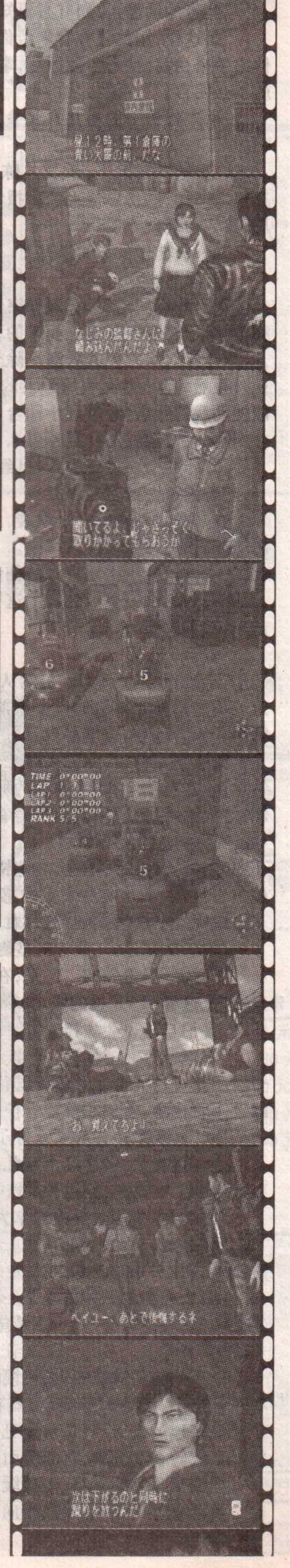
STEP 62
学习铲车驾驶
开始工作

STEP 63
早 9:00 到港口
铲车 RACING

STEP 64
FREE BATTLE
初遇 MAD ANGELS

STEP 65
FREE BATTLE
与不良交手

STEP 66
教学 MODE
贵章教招



STEP 67
教学MODE
老人教招

STEP 68
FREE 探索
寻找 MAD ANGELS

STEP 69
QTE BATTLE

STEP 70
FREE 探索
寻找 17 仓库

STEP 71
FREE BATTLE
救麦克

STEP 72
教学MODE
老人教招

STEP 73
自动情节
与原崎合影

STEP 74
FREE 探索
寻赵 MAD ANGELS

STEP 75
QTE BATTLE
19:00 在食堂附近

STEP 76
FREE BATTLE

STEP 77
QTE BATTLE
得到龙札情报

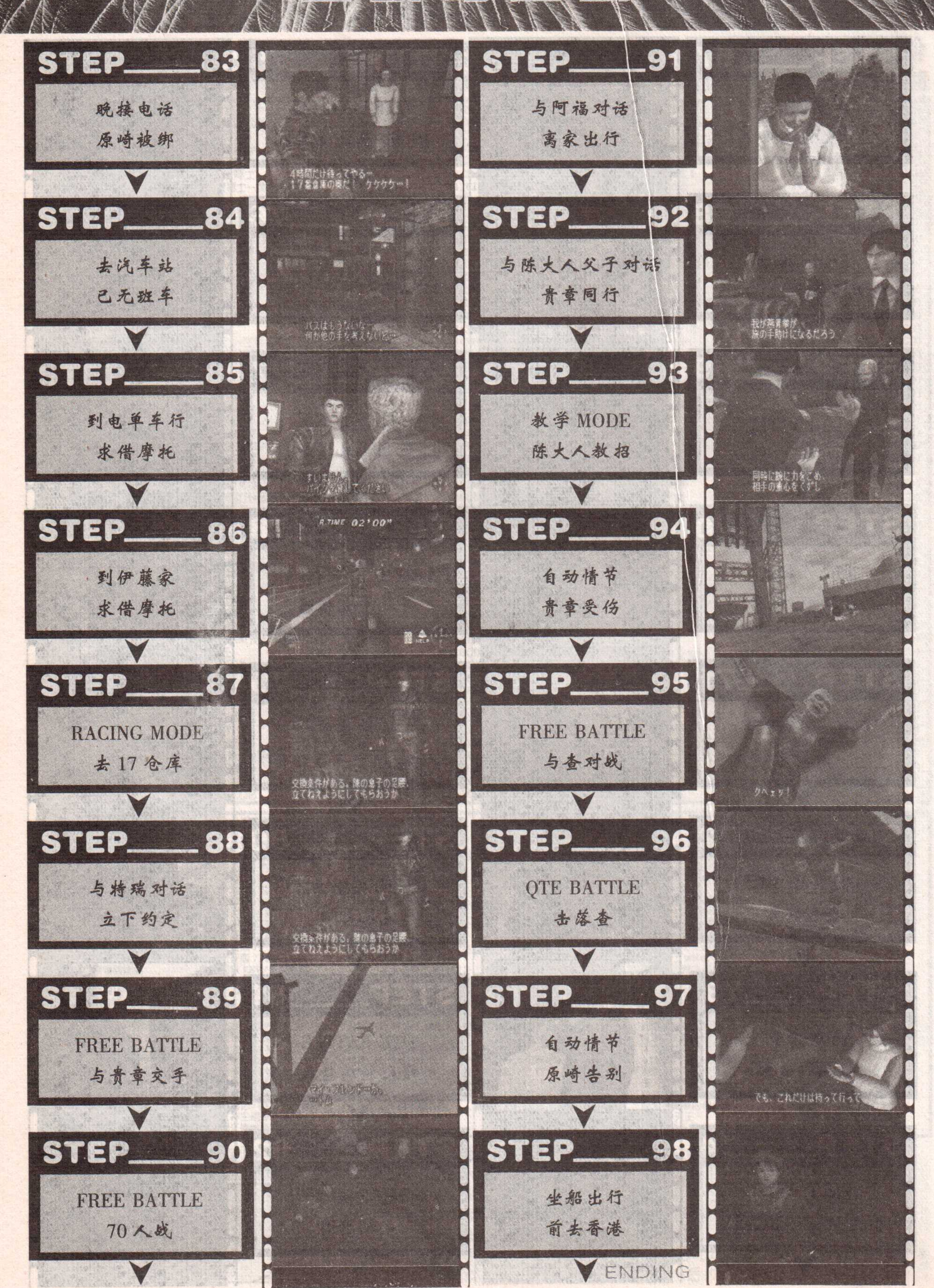
STEP 78
FREE 探索
寻找龙札情报

STEP 79
自动情节
三桥、麻衣准备结婚

STEP 80
FREE 探索
龙札之日

STEP 81
QTE BATTLE
得到特瑞情报

STEP 82
FREE 探索
寻找特瑞



STEP 83
晚接电话
原崎被绑
STEP 84
去汽车站
已无班车
STEP 85
到电单车行
求借摩托
STEP 86
到伊藤家
求借摩托
STEP 87
RACING MODE
去 17 仓库
STEP 88
与特瑞对话
立下约定
STEP 89
FREE BATTLE
与贵章交手
STEP 90
FREE BATTLE
70 人战
STEP 91
与阿福对话
离家出行
STEP 92
与陈大人父子对话
贵章同行
STEP 93
教学 MODE
陈大人教招
STEP 94
自动情节
贵章受伤
STEP 95
FREE BATTLE
与查对战
STEP 96
QTE BATTLE
击落查
STEP 97
自动情节
原崎告别
STEP 98
坐船出行
前去香港
ENDING





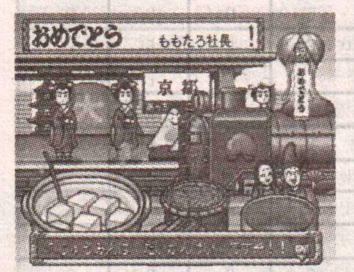
桃太郎电铁V 完全攻略

GAME 中全部知识大公开!
所有事件发生地点及确率!
游戏中各种的设定介绍!
登场恶魔完全解析!

机种:PS　厂商:HUDSON
类型:PUZ　媒体:CD－ROM
对应周边:POCKET STATION&振动手柄

这里传授取胜的知识!那么在对战中就不会失败了!?

如果总是不能战胜朋友的话,下面介绍一个能让你连胜的方法。另面还为大家登刊了游戏中所发生的事件的发生确率,和收益等情报,请大家参考。



★ 关于通货膨胀率

在本作中会发生(金钱)收入与年数一同增加的“通货膨胀”。从头一年的100%(开始时)开始,每年增加20%。也就是第2年为120%(通货膨胀率1.2)第10年为300%(膨胀率3.0)。通货膨胀率会影响到收入/支出或临时收入等等。

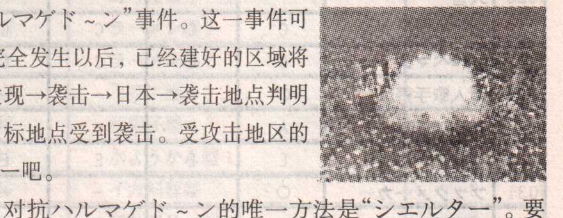


★ 第4年以后 出现キングボンビー

年数到了第4年以后,贫乏神会以每年十六分之一的确率变身为“キングボンビー”。应在其变身前用“あちいけカード”或“うんちカード”来练习对策。

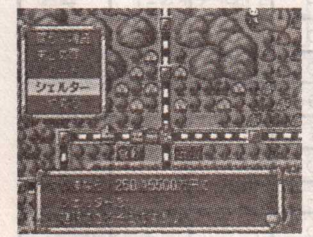


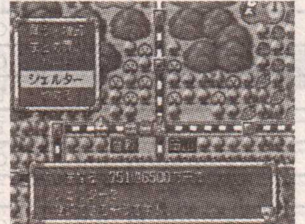
★ 第5年以后出现“ハルマゲド～ン”



超过5年后,有时会发生“ハルマゲド～ン”事件。这一事件可是那些陷入危机的玩家的好帮手呀,因为在事件完全发生以后,已经建好的区域将被夷为平地。在事件发生的4个月之内,会出现“发现→袭击→日本→袭击地点判明→袭击地球上空”的顺序的新闻,在1～6个月后目标地点受到袭击。受攻击地区的物体全部回复为购入前的状态,赶快建造シエルター吧。

★ シエルター最初的独占





对抗ハルマゲド～ン的唯一方法是“シエルター”。要建设シエルター就必须独占目标车站,而且要花很多钱。物体车站的独占状态有3个级别,如果在独占状态的车站停车的话,就会增资(rank up)。而シエルター的价格会根据该等级而上升。也就是说要进行建设,在最初独占状态下进行是最完全的。













超攻略道场

事件发生确率表

下面公开游戏中见到事件的发生条件和5个阶段评价造成的发生确率。从下页起为大家介绍一缆表中漏掉或应当补充的事件。请玩者参考。



NO.	イベント	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	条件/备考
001	火山的喷火	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	樱岛、阿苏山、キラウエア山、富士山
002	台风	–	–	–	E	D	D	E	–	–	–	–	次ページ参照
003	临时收入	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	次ページ参照

①　　②　　③

表的看法

①天地异变、突发事件、固定事件等各种事件的名称。

②每月事件发生的确率。可以了解临时收入等与事件相关的情况。

③使事件发生所需要的条件和地点。

表内5阶段评价判断标准(A－E)中A最容易发生，B－D稍次，E最不易发生。

NO.	事件	4月	5月	6月	7E	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月
001	火山之喷火	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
002	台风	–	–	–	E	D	D	E	–	–	–	–
003	临时收入	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
004	ドジラ&ミミラ	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
005	モモスラ	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
006	日本シリーズ	–		–	–	–	–	○	–	–	–	–
007	不景气	D	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
008	バブル	E		–	–	–	–	–	–	–	–	–
009	大恐慌	E	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
010	记念仙人	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
011	10亿丹突破！	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
012	宮崎シードーム	–	–	–	B	○	○	–	–	–	–	–
013	隐し金山	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
014	冬之福之神	–	–	–	–	–	–	–	–	D	D	D
015	本社がピンチ！	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
016	连赁改正	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
017	フェリー乘り场(空港)	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
018	おもちや工场	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
019	农林から小判！	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
020	电车传助	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
021	食品日本一	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–
022	有田烧工房	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
023	丰作	–	–	–	–	–	C	–	–	–	–	–
024	凶作	–	–	–	–	–	C	–	–	–	–	–
025	大雪	–	–	–	–	–	–	–	–	D	D	D
026	指宿砂风吕大会	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
027	ぺぺぺマン	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
028	新人歌手养成	○	–	–	–	–	–	–	–	发表	–	–
029	トンネル掘りレース	A	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
030	ハルマゲド～ン袭来	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
031	ブックメーカー	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
032	水族馆	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
033	F－1レース	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
034	桃太郎ランド	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
035	新宿ゲームセンター	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
036	スリの银次	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
037	女ネズミ小僧	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
038	樱与红叶	○	○	–	–	–	–	–	○	–	–	–
039	世纪末イベント	–	–	–	–	–	–	–	–	–	D	–
040	ドラフト会议	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–
041	カリスマ美容师	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
042	最后つ屁パネル	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
043	目的地决定	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

重要事件大介绍

目的地的决定

将行动的玩者首先要决定的是下一个目的地。目的地在第 1 ~31 年和第 32 年以后分别稍有不同。但全都是从全国特定 16 个地方的车站中随机组成路线。而援助金是由 1 亿 4620 万元×该年通货膨胀率所决定的。

1 ~31 年目			
稚内	铁路	函馆	青森
仙台	佐渡	横浜	富山
名古屋	京都	新宫	松山
出云	长崎	宫崎	冲绳

32 ~99 年目			
稚内	铁路	小樽	青森
仙台	新泻	横浜	富山
名古屋	京都	伊势	高知
广岛	熊本	鹿风岛	ハワイ

ぱろぷんてカード

ぱろぷんてカード的效果，①随机选择改变目的地、②向自己之外的社长交钱、③从别的社长处得到钱、④可前进 30 格、⑤ 4 ~6 个月内只为 6、⑥与テレポートカード效果相同、⑦全员变为牛步状态、⑧全员冬眠。

出来事	1 ~7 年目	8 ~15 年目	16 ~31 年目	16 ~31 年目	64 ~99 年目
①目的地变更	E	E	D	D	D
②お金プレゼント	C	C	C	C	D
③お金もらう	A	A	C	C	D
④ 30 マス进む	E	E	D	D	D
⑤ 6 ばかり出る	B	B	E	E	E
⑥目的地近集结	B	B	A	A	A
⑦全员牛步状态	D	D	C	C	C
⑧全员冬眠状态	E	E	E	E	E

世纪末事件

第 5 年以后的每年一月发生，事件有 3 种，持续到有人到达目的地。①目的地站的标志消失，隐藏目的地（北见·伊贺上野·原宿·奈良）成为目的地，以箭头为路标前进。②全国的十一カード车站、卡片出售地全表示为黑格。③游戏中的卡片全表示为“××××カード”。

当到达隐藏目的地时（北见、原宿、伊贺上野、奈良）	
没有任何土地所属	卡片出售地全部变为黑格

关于农林业的判定

拥有下表的农林物体的话，“农林から小判”事件就会发生。临时收入额为 3 亿 6000 万元×该年通货膨胀率。全部物体都是在九州买入的，所以应购入几个邻近的物件。通货率越高就越好。

名称	物件名
熊本	タマネギ畑 1
熊本	タマネギ畑 2
熊本	スイカ畑
熊本	あまなつ畑 1
熊本	あまなつ畑 2
宫崎	カボチャ畑 1
宫崎	カボチャ畑 2

名称	物件名
宫崎	ピーマン畑 1
宫崎	ピーマン畑 2
鹿见岛	ダイコン畑 1
鹿见岛	ダイコン畑 2
鹿见岛	サツマイモ畑 1
鹿见岛	サツマイモ畑 1

10 亿元突破

总资产突破 10 亿元的玩者所发生的事件。从特别卡片中随机得到 1 张，当然突破 100 亿元和 1 兆元时也会发生。

记念仙人

条件	卡片
100 件物品购入	のぞみカード
200 件物品购入	リニアカード
300 件物品购入	リニアカード
500 件物品购入	ゴールドカード
1000 件物品购入	プラチナカード
全部财产 100 亿突破	ダイヤモンドカード
独自占有 5 个城市	★愿カード

最先达到特定条件的玩者可得到卡片礼物。不同条件的卡片也不一样，一旦发生就是个好机会。让其发生的窍门是低价收购物件，别借钱。

フェリン一乘场

在全国各地的フェリン一乘场停车后，可得到记念卡片。徳政令カード很吸引人。

フェリン一乘场
たらればカード
徳政令カード
焼きみそカード
千载一遇カード

空港

在全国各地的空港停车后，可得到记念卡片。全都是淘气用的或恶作剧的卡片。

空港
バカそくでねカード
徐行运转カード
カード交换カード
いじわるカード

食品日本第一

第 4·8·12 年等 4 的倍数年的 12 月，玩者中有人持有候补（表）物件就会发生。如该物件被选为日本第一，可得到一年的临时收入。如在年内失去物体，收入从第 2 个月消失，物件价格 1 亿未满 =500 万×通货率、物件价格 1 亿以上 =1000 万×通货率。

名称	物件名	确率
铁路	ほつかぶり寿司屋 1	E
铁路	ほつかぶり寿司屋 2	E
夕张	めろんぜリ一屋 1	D
夕张	めろんぜリ一屋 2	D
函馆	ラーメン屋 1	A
函馆	ラーメン屋 2	A
高山	飞弹牛屋	C
京都	和果子屋	A
福井	水ようかん屋 1	E
博多	イカ料理屋	B
长崎	びわぜリ一屋 1	E
长崎	びわぜリ一屋 2	E
鹿见岛	水白クマ屋 1	E

台风发生与路线

拥有 3 件以上处于台风路线的车站的话，每年 7 ~10 月间发生。因为会损害多个车站，拥有多个物体时，就应该要练习对策。回避台风的方法有两种。1 是用“损害保险カード”得到保险金。另一个是建设“ミエルター”，建筑防御墙。后者只可在独占车站建设。保险金为物体价值 ÷4×物件数。

台风	确率	地点							
A	A	鹿见岛	熊本	长崎	有田	佐世保	–	–	–
B	B	鹿见岛	熊本	博多	下关	秋	秋田	弘前	青森
C	C	鹿见岛	高知	高松	明石	鸟取	–	–	–
D	C	鹿见岛	高知	白浜	新宫	伊势	–	–	–
E	B	鹿见岛	大分	别府	秋	–	–	–	–
F	E	高知	德岛	和歌山	敦贺	福井	金泽	富山	–
G	C	高知	德岛	和歌山	奈良	松阪	–	–	–
H	D	高知	松山	广岛	出云	松江	–	–	–

超攻略道场

ぺぺぺ人给予的卡片

游戏中会有ぺぺぺ人登场，他会送礼物卡给大家。

登场车站
北见站一格向下
盛冈站二格向下
下田站一格向上
下田站二格向上
下田站三格向上
松板站一格向上
秋站四格向右
秋站二格向左

礼物卡	
场所がえカード	C
たらればカード	A
1か8かカード	A
11マス进むカード	B
近距离カード	C
ぺぺぺマンカード	B

大雪 每年12－2月之间发生

收入	损害
トマム	上野
ニセコ	千叶
富良野	东京
汤泽	横浜
白马	—

丰作与凶作的发生

凶作	
弘前	E
秋田	E
新泻	A
弘前&秋田	D
秋田&新泻	B
弘前&新泻	C
弘前&秋田&新泻	E

丰作	
弘前	B
秋田	A
新泻	E
弘前&秋田	D
秋田&新泻	D
弘前&新泻	E
弘前&秋田&新泻	C

临时收入所得物品

临时收入时有得到物品的可能，以下是具体的介绍，请大家参考。

农林物件	贩卖驿
タマネギ畑1	北见
タマネギ畑2	北见
タマネギ畑3	北见
夕张メロン畑1	夕张
夕张メロン畑2	夕张
ラ・フランス园1	山形
ラ・フランス园2	山形
红花畑1	米泽
红花畑2	米泽
レタス畑1	高松
レタス畑2	高松
すだち畑1	德岛
すだち畑2	德岛
新高梨园1	高知
新高梨园2	高知
かばす园1	大分
かばす园2	大分
かばす园3	大分
サツマイモ畑1	鹿见岛
サツマイモ畑2	鹿见岛

食品物件	贩卖驿
ラーメン1	函馆
ラーメン2	函馆
あわびの煮贝屋	甲府
柿ようかん1	大垣
柿ようかん2	大垣
水まんじゆう屋1	大垣
水まんじゆう屋2	大垣
みそ煮入みうどん屋1	名古屋
みそ煮入みうどん屋2	名古屋
伊势うどん屋1	伊势
伊势うどん屋2	伊势
でっちようかん屋1	近江八幡
でっちようかん屋2	近江八幡
でっちようかん屋3	近江八幡
和果子屋	京都
柿之叶ずし屋1	奈良
柿之叶ずし屋2	奈良
柿之叶ずし屋3	奈良
伊贺牛屋	伊贺上野
イカ料理屋	博多
チキン南蛮屋	宫崎
びわゼリー屋1	长崎
びわゼリー屋2	长崎

ボンビー的恶行的完全一览

贫乏神

买卡片：以普通价格的2倍来购买卡片。游戏年数可改变购入卡片的确率，是种让人迷惑的行为。

卖物件：拥有一个可卖的物体后，就会被以半价的价格卖出去。物体是按普通物体⇒增资物体⇒独占物体的顺序选出。

卡片礼物：拥有一张卡片也会被贫乏神让给别的玩者。便利型的卡片比进行型更易被选中，还是先用了吧。变身为**ミニボンビー**

ミニボンビー变身：变身为**ミニボンビー**（2～5个月内）。**ミニボンビー**的期间内，每月被夺走100万元×通货率的金钱，**キングボンビー**的变身在第4年以后。

抽签选卡：被索取参加费，参加抽签选卡的活动。参加费为400万元×通货率。抽中后可得到卡片。

物件让与他人：拥有物体后，按普通物体⇒增资物体⇒独占物体⇒**ミエルタ**一物体的顺序，从中选出一个送给别的玩者。可用**おまもりカード**防守。

收益率变为0：拥有物体中，一个物体的收益变为0%。但只能下次决算时为止。按普通物体⇒增资物体⇒独占物体的顺序随机选出。不可用**おまもりカード**防止。

トラバルチヤンス：用赌盘决定**トラ○ル**中的○中的文字。如果选中了"**バ**"字，就会被运到目的地，但没选中就会被降下灾难。

キングボンビー

舍去全部卡片：舍去全部拥有的卡片。但是**デビルカード**和**ウイルスガード**等平时扔不掉的坏卡也会被扔掉，所以不完全是坏事。

去**ボンビラス**星：全部**マイナス**站（3000万元×年数）被带到恐怖的**ボンビラス**星。出口有3个，但只可从一处离开，一旦搞错就要重来。

飞到夏维夷与冲绳：飞到夏维夷和冲绳。不过夏维夷的目的地是冲绳，冲绳的目的地是夏维夷。确率方面以冲绳优先。

ボンビあ?だくじ：抽取某个**あ?だくじ**，如选中"**ギ・ン・グ・ボ・ン・ビ・一**"中任一文字，就会被罚款。也有逃开的可能。

装上恶魔：扔一个骰子，由出现的数字决定**リトル・デビル・キンゲデビル**卡的安装。最多可安上10只恶魔。要注意**カードワオリダ**的空档。

骰子5对10：玩者5个，**キンゲボンビー**10个骰子，用数字大小来决定胜负。玩者失败就要从农林、木产、食品、工作、商业、观光等物件中舍去一种。

Panel Attack：扔出与Panel中相同的点数的骰子，直到扔出为止。扔骰子次数×1000万元×年数的金钱被没收。应尽快扔出相同的数点。

扔10个骰子：同时扔10个骰子，对应的金钱被夺走，极恐怖的攻击。计算方式为10个骰子的合计点数×年数×10万元。因年数，数额会不断改变。

恶行	1~7年目	8~15年目	16~31年目	32~63年目	64~99年目
カードを买ってくる	C	C	D	D	C
物件を売る	B	A	A	A	A
カードをプレゼント	D	D	D	C	C
ミニボンビーにプレゼント	D	D	D	E	E
くじ引きでカートを当てる	B	C	D	E	D
トラベル・チャンス	A	A	B	D	D
物件を他人にあばる	D	D	E	E	E
收益0%になる	E	D	E	E	D

恶行	1~7年目	8~15年目	16~31年目	32~63年目	64~99年目
サイコロ10个振り	S	S	S	S	S
カートをすべて舍てる	E	B	B	B	B
パネルアタック	B	D	D	D	E
ボンビラス星に行く	E	E	D	D	D
ハワイ、冲绳へ飞ばす	E	E	E	E	E
あみだくじ	D	E	E	E	E
デビルをつける	B	B	D	D	D
さいそろ5对10	–	E	D	E	D

访谈实录

GAME业界优秀制作人眼中的2000年

“樱大战计划2000”目前的开发情况

“樱大战计划”正在顺利的进行中

——去年对您来说是怎样的一年呢？

广井：去年发表了“樱大战计划2000”，实际上一年前的正月接受采访时就已经在行动了。之后又受到了各方面的采访，可以说是相当忙的一年。但是我每时每刻都全力以赴，每年都竭尽全力的渡过。所以很充实，我也很高兴。

——反响很强烈嘛。

广井：把发表的东西转化为现实的东西，是一种要克服无数困难并最终达到好的结果的工作过程。为了能达到好的效果我希望每天都能充实。

——“樱大战计划2000”的近状怎么样了？

广井：进入去年12月以来，一直在从事TV动画的剧情工作。在年内公布的“樱大战3”也是同时制作的。从年初开始正在商讨夏天的歌谣表演会。GB版“樱大战”马上就会出现，而“樱3”在新年之后马上就可以检验分肢剧情了。此外，还有DRAMA CD、OVA，歌谣民展的台本校正和作词等等。另外还有准备2月份的婚礼展的舞台装置和画面。之后还会有许多其他的事情。“樱大战计划2000”中没有发表的新情况还会有许多许多。

——“樱大战3”中新人物的担当者决定了吗？

广井：已经决定了，歌典的第一回录音将在近日进行，而且也许会出现在那里，如果是这样也许还会有变更。所以还要更慎重些。不过“3”的扮演者不会在歌谣表演中出现。因为说到底歌谣展也是帝都歌剧团·花组的节目，而“3”中的巴黎歌剧团是设定在巴黎的。

——那么广井先生对2000年有什么提示吗？

广井：总之会很疯狂。2000年的安排表已在12月里制订好了。今年看来每天的24小时全都要投入到活动中去了，不过我很喜欢有很多事情做。特别是要挑战，为了自己和将来的人而去挑战。

——请对读者讲几句吧！

广井：最想对大家说的是，我希望用歌谣展向大家表示感谢。在12年前我创立了レツカンパンー（RED），从那时起就一直希望能与我的人们见面。在这种意义上，歌谣展和“樱大战”使我回归了起点。我今后还会继续努力，请大家支持。



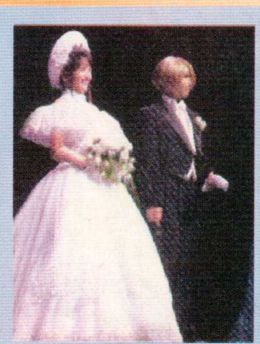
2000年的关键

今年是疯狂的一年

2000年最新情报

从访问中可以看出去年发表的“樱 PROJECT2000”正在有序地准备中，今后这些作品也将会相继展开，请不要错过。









2000年正在准备下一部作品

2000年的关键

大的行动 从2000年开始

——回首99年，你是怎么认为的呢？

寺田：99年内我自己没有经常参加工作，更多的是作为监修等，自己制作的只有“超机64”一部作品，虽然现在正忙于PS版的“超机α”，但大多是在从事其他工作。开发部增加了7台DC，已经处于铁人28号的状态（笑）

——99年的游戏发展怎么样？

DC版“超级机器人大战α”的制作状况

寺田：在世纪末将出现PS2等主机。让人感到现行主机已经快结束了。在软件方面今年并不是丰收的一年，PS受到PS2的影响把剩余的作品一口气全部推出，但年末根本没有大的作品。虽然也很引人注意，但还算不上什么大作。与之相反，DC“SOULCALIBOR”以来就没有过大作，但在年末却一口气推出了“电脑战机”、“剑风”、“乔乔”等作品。让人感到是“变化的胎动之年”。我个人也开始制作DC作品了，由于主机已经改变了，所以感到以往的方法已经不够用了。另外软件公司之间的隔阂已被打破，“SNK VS. CAPCOM”一定会很成功。

——的确，打破隔阂也是玩者的希望。

寺田：从玩者的希望中可以找到如何实现的征兆，所以对应99年中个人与社会的巨大变化，2000年将会有新的行动。PS2就是其中之一，GB ADVGNCE和WONDER SWAN也是同样。

——现在PS版的“α”已外于佳境，但整体上的进展如何呢？

寺田：在开发上DC版开始的稍晚，为了不越过期限，现在正优先制作PS版，当然DC也在一点点开发。PS版与DC版有明显的不同，看不出是同一游戏。DC版中包含有特殊的机关和系统，玩过PS版的人也会感到有趣。在通信对战方面，“超机”不适合对战系统，也不会象“SUNRISE”英雄潭”那样，而是另外的有趣设置，请再等一下。

——“α”一直被认为是受期待的作品，至于其他作品还有情报吗？

寺田：现在正在开发“樱大战”。在DC上会展示出“樱大战”中的SRW联系。它在DC上发售后，一定会提升主机的销量。在春天的东京游戏展上还会展示我社的主要作品。在2000年前半年会引起很大反响。DC玩者的要求很高，我们会令它超过PS版的。

——最后，请谈一下在2000年的报负。

寺田：“α”结束后要充充电。“超机64”与“α”是集中性的作品，在内容上很宠大。我想暂时停止一下，休息一下后制作些别的作品。2000年就是一个准备期。

2000年最新情报

以预定春天发售的“超级英雄烈传”为首，BANPRESTO于2000年在DC上的活动很多。虽然“超机α”的发售期曾几度延期，但为了能及时发售而正在努力工作着。PS版先发售，但从寺田还谈到了“DC独有的设置”。十分引人注意。请大家期待在东京游戏展上的展示吧。





寺田貴信
Dc版αには
○○の×××が
追加されてます。

“格兰蒂亚 II”的制作状况



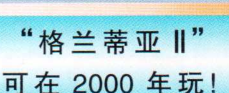
2000 年最新情报

为了在今年进行新的挑战，GAME ARTS 改变了社会标志。那么今年的“II”会怎么样呢？

宫路武说：“现在我的脑中正思考制作网络游戏，还顾不上”，不过年来 2000 年的“格兰蒂亚 II”马上就要真正开始了。







“格兰蒂亚 II” 可在 2000 年玩！

宫路：去年转眼就过去了。特别现在正制作“格兰蒂亚 II”之际，时间过得太快了。在种意义上，感觉时间很匆忙的过去了。

——从第一次公布起有很长时间没有报道了，FANS 们在今年也很期盼。

宫路：GANE ARTS 的游戏总给人从发表到发卖要经过很长时间的印象。这回也是根据大致情况估计了大致时间后才发表的。不过 RPG 很费时间“I”的时候用了 4 年，“II”用了两年。真正的 RPG 大约花 3～4 年，但这回的目标是用短时间制出高品质。我们会进行“挑战。”

——“II”何时可以玩了呢？

宫路：还不能说在本年的什么时候，但今年内肯定可以玩到。最近也将在杂志上展开新的报道，“格兰蒂亚 II” 会是次世代的 RPG，为此今年我们会继续挑战。

2000 年的关键

更加挑战

ESP 以后的发展方向



2000 年最新情报

99 年内 ESP 在 DC 市场投入了 5 人作品，予计 2000 年春之后还会投入“大型 RPG”。所以今年更加引人注意。在去年的“EVO”（2 作）、“机动战舰”、“バンガイオー”、“央华封神”之后，第 6 作会是什么呢？







DC 的武器是 INTERNET

在谈论 2000 年之前先要回顾一下 99 年的市场，99 年与 98 年相比同类型的游戏已不再特别畅销，例如风格特色明显的 RPG 也在进行苦战，这不是作品的质量问题，而是太多优秀的作品使玩者形成的分流。与之相对的音乐游戏则很成功，因为要不断开发新的市场……，这种情况不仅是 DC 市场，2000 年以后它还会不断扩大。因此 ESP 正考虑以网络和通信为中心，形成融合了技术与构想的游戏。北美与欧洲的情况会持续，2000 年的 DC 会形成世界规模的热潮。虽然目前还有许多困难，但 DC 的武器仍是 INTERNET。如果这能成功，对其他人也是个好的借鉴，毕竟 21 世纪的网络会是人们生活的主要部分。

将会有更新的东西

2000 年的关键



冈田 耕始

2000 年 ATLUS 的目标

不只是影，还要追求娱乐性

——回首去年 99 年，对于冈田先生来说，是怎样的一年呢？

冈田：时间过得的确很快，但去年尤为明显，只是一眨眼就过去了，感觉上是在忙于制作以 DC 的“魔剑 X”以及 PS 的“灵魂黑客”“女神异闻录”过程中过完了一年，特别是制作“魔剑 X”的时候，真的是觉得时间一下子就去了。

——“魔剑 X”是 ATLUS 首次用新世代机制作的游戏，实际操作起来如何？会有很多困难吧

冈田：确实有硬件的规格越高，开发起来越不容易的一面，但游戏的本质并不仅此而已不认真注重游戏的趣味性和娱乐性也是不行的。当然，所看到的 CG 如何，画面如何是经常被注意的地方。所谓的新尝试的“挑战”也是指软件方面的问题，这还是由硬件决定的，我认为这一点是不能忘记。

——2000 年游戏将进入新时代。以高规格为标准的时代，冈田先生对于今后游戏制作的方向性是怎样看的？

冈田：总的来说，我认为并不能因为 CG 很棒，就什么都 要是大搞。虽说如此，由于硬件的进步，这个问题当然也是要面对的。也就是硬件改变而制作本身并没有什么变化。不迷恋于眼前的 CG 等，提高游戏的质的部分。我认为不辜负用户的期望，制作出追求自己的风格的作品是非常重要的。当然，我想这当中也会有被自然淘汰的情况，但我们想时常进行些各样形式的挑战。

——去年，DC 的“魔剑 X”问世，2000 年 ATLUS 打算如何做呢？DC 方面又有什么要求呢？

冈田：啊，不只是我，作为 ATLUS 来讲有是很多的方案。今年 DC 方面也有一些打算，因为美国和欧洲方面似乎也有出乎意想的需求，想在今年早些时候进行这方面的工作。

——在 2000 年对冈田先生来说关键是什么？

冈田：若说重点的话，实际上因为一直在制作“真・女神转生”系列，觉得应该是“期待的世纪末”到来了吧（笑）因为 2000 年是 20 世纪最后一年嘛。

——现在一直在做海外版的“魔剑 X”的冈田先生，最后再请对日本的 DC 用户问候一下吧。

冈田：DC 还有很多可以做的东西，网络也是如此，我个人对网络非常感兴趣，要是能用它来做点什么就好了。

2000

TECMO

TOMONOBU ITAGAKI

板垣 伴信

“DEAD OR ALIVE 2”的制作情况

和自己考虑的那样前进的一年

——您觉得去年是怎样的一年？

板垣：我从开始作开发人到现在已经 8 年了。作为第 8 个年头，我觉得自己所设定的目标，不能说全都，但基本 着我所期望的实现了。

——若说去年的话，就是“生或死”罗？

板垣：是的。“生或死”的制作花了一年的时间，一年前当然是考虑到现在的市场和竞争产品的水平来制作的，我想或许是因为这样做的才有趣的吧。

——那么，从街机整体来看呢？

板垣：我认为有硬件方面的突破。NAOMI 和 DC 都是同样的构造，而我们也拥有能充分使用这个（NAOMI）的技术能力，之后确保人才和时间就是我作为节目编制者的唯一的工作了。

——保持与硬件的提高相称的品质，从商业角度来讲要做到这一点不是很困难吗？

板垣：为了确保好的品质，这次没有考虑成本。从这个意义上来说，我这个节目编制者不够格（笑）。啊，这是因为年初的时候，社长对我说“想怎么干就怎么干”所以，我才能全力以赶。

——今后的“生或死”的发展方向是怎样的呢？

板垣：不是作为 TECMO 的板垣，我个人也经常这样说——任何硬件都想做，新的技术和由此获得的新动力以及我们的同行，这些确实是会扩展游戏的独创性的东西。若是正经的技术者的话是会这样觉得的，这样的瞬间是很快乐的。

——这样的制造商是很少的。

板垣：是呀，因为非常困难。做 DC 也不容易，实际上现在是很辛苦的。不过，如果能够制作发挥这种硬件的独创性的娱乐软件的话，那买了它的用户不是会觉得有这个硬件真好吗？硬件在不断进步，我们也必须珍惜现在做 DC 的好时光。

——北美版的“生与死 2”要做成什么样的感觉呢？

板垣：当然会加入让人觉得是 DC 的东西和一些新玩法。于是就有了“生与死 2＋”了。当然，作品的平衡性和系统自身在北美版中也有改动。没有变的是声音。当初也考虑过配音，但是收到了很多表示反对的美国爱好者的邮件（笑），所以就决定用字幕了。

——现在，开发进展得如何？

板垣：美版的 DOA2（DC）已经完成，街机的新版本进行的也差不多了，至于日版什么时候出，还请大家再等一段时间。

——那么，最后请问板垣先生 2000 年的关键是什么？

板垣：还是争当“已 No. 1”吧。

2000

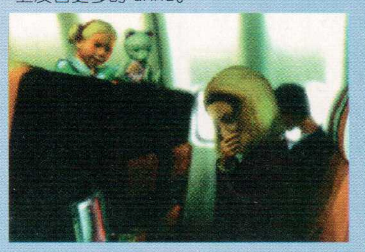
2000年WARP的目标

饭野贤治 KENJI ENO



2000年最新情报

《D2》是WARP在DC上的首部作品，游戏中使用了许多新的制作技术，并且也得到了玩家的肯定，今后WARP会在DC上发售更多的GAME。



2000年WARP会更致力于DC的制作

——首先，请问您1999年的感想是什么？

饭野："D2"是DC最初公布的作品，开发也是同确件同时进行的，所以第一次经历的事很多，真是够受的。当然，必须超越的障碍也非常多，但相对的也很有趣。现在能够看到DC的优势与短处，我想可以做出进一步发挥硬件的能力的企画。而且，快点制作"D2"这样的作品，对我来说在精神上也是很必要的。制作前和制作后完全不同。做完后看到了与之前不同的游戏的方向性。

——那么，2000年的关键是什么？

饭野：在2000年想多制作出些作品，所以重点也不是一个。但都要"向新事物挑战"。采用新的技术，即使是游戏也想创造出新的东西来。此外，"D2"是在企画和脚本方面，下了很大工夫的作品。在2000年想创作追求那以外的绘画和程序的作品。因此，要"利用这个机会全力以赴"（笑）。

——据说2000年会让我们欣赏到各种不同的风格。

饭野：是的。今年要制作新的、有趣的游戏。这是新的WARP，"D2"之后的WARP的开始。喜欢"D2"的朋友自不用说，我们也会准备让其他人喜欢的作品。请大家放心。

2000年是充满"危机"的一年

多部田俊雄 TOSHIO TABETA

2000年最新情报

在DC刚发售时就公布了"青涩宝贝2"会在2000年初面市，但由于某些制作年的原因而推迟，请大家谅解。这个游戏必定会以极高的质量出现在所有玩家面前。





2000年的关键

真正意义的"双方向"

真实的路线虽很好 但始终是要回归到娱乐的原点

"首先，我要为'青涩宝贝2'的推迟发售晚了表示歉意。不过，现在研制开发的项目我想会在夏天以前呈现给大家。而且，我们预定在这之后要制作充分体现我们的风格的带有很强的个性色彩的游戏，并计划适时地向家用电脑游戏方面发展。

我觉得2000年整个业界会是"停滞"的。组合原有的技术而产生的东西是没有革新的。最终会回到"没有比人类更有趣的素材"的情况。表现之一就是i模式（NTT DOCOMO的服务），都活生生的人类进行各种各样的争斗。DC既是游戏机又是网络终端，但二者还不能很好的联系在一起。这几年游戏呈现两极化，虽然积极追求真实的东西也是一种趋向，但我们不是也必须创造真正意义上的具有"双方向性"的游戏吗？用户的个人所得花在手机上这种现状就表明了游戏作为一种娱乐输给了i模式。是认真面对这一现实，重新思考"娱乐"为何物的时候了。我们自己呢？我们的回答就是"在2000年生产出这样的产品！"

以 DC 版“电脑战机 2”为制作起点



有许多能让爱好者兴奋的作品

——首先，去年底备受期望的“电脑战机 2”发售了，回顾 99 年您觉得如何？

互：夏天以前一直在做 DC 版“电脑战机 2”的制作，因为还兼做着很多工作所以很忙。今后会有 2、3 份面向 2000 年的新设计呈现给大家。不过有一点我说过很多次了。现在的游戏制作方法与以前完全不同，这就有必要考虑环境了。我想这点在 2000 年以后会更加明显，这次，我们在 DC 版“电脑战机 2”的开发中比想像中辛苦得多。传统的开发观念和经费观念已经变得不合时宜了。99 年是深切感受到这一点的一年。

——99 年新春时您曾说过重点是“余裕和我行我素”……

互：根本不能我行我素地工作，真的很遗憾（笑）。所谓的网络游戏就是要几个公司联系在一起进行工作，所以各公司间的相互磨合是很困难的。我想在这方面我们会学到很多的东西。

——用户方面最近的反应如何？

互：我想是分成了两极。一种是觉得很好，认为这是非常棒的网上对战游戏的肯定派，一种是认为电话费很贵，反应还不够积极的否定派。

——2000 年的目标和方向是什么？

互：首先要认真考虑一下在网络方面做到何种程度才能定胜负。SEGA 自身标榜是网络王国，是因为这次我们终于证明“电脑战机”水平的动作游戏在网上玩是完全可能的。今后，扩大网上内容的幅度是非常重要的。

——但是，用新世代机制作游戏会更花时间的。

互：是的，如果继续按照以前的方法的话，会非常费时间的。即使是用 PS2 也是如此吧。不过，这一现象我们三年前已经在街机上体验过了。当时，我们一从 MODEL2 基板换到 MODEL3 基板，之后的开发进度就无法维持了。与高性能的硬件相对，一味沉溺于软件的制作，结果只会象卡住自己的头一样疲惫不已。在不成熟的开发体制下，不能简单的制作游戏，即使有能力，能够做大制作，也不过就是草草地能卖出去就完事的程度。看不到突口的话，所有的东西就会变得平淡无奇了。我觉得 2000 年以后若还是用原来的作法，游戏业界就会变得没有未来。

——互先生所认为的突破口是什么呢？

互：适合任何人而且容易懂的“简单”。返朴归真的话应该可以让人看到新鲜的东西吧。做了一些爱好者喜欢的游戏，所以大体上今年也不会让大家失望。

2000

街机 GAME 的方向是什么？



想成为发挥个性的先锋

——首先，回顾去年您有什么感想？

名越：刚刚完成 DC 版“VR 射手 2000”的制作，有相当疲惫的感觉，街机上也是如此。作为 AM11 研从 2 研独立出来也刚好一年了，现在以 4 研的名义工作。

——现在的 4 研着眼于什么呢！是街机，还是家用游戏机？

名越：基本考虑的是……人吧，关于发挥个性嘛，我绝对想成为先锋。确实可以说“VR 射手”和“VR NBA”是运动游戏的总括，我想首先以这为基本，目标是彻底地街机。

——现在的街机开始受到冷落了。如何才能解决这个问题呢？由谁来打开局面呢？我对此非常有兴趣。

名越：我想做这件事。我进入 SEGA 已经 11 年了。以前都是在按照前辈们所指引的轨迹来做，现在我想慢慢改变这种情况，这次我想自己来做。关键是网络的问题，因为风险大，所以我想现在还是慎重一些。从这个意义上来说，“SPIKOUT”就是我在这方面所迈出的一小步。从中获得的东西很多，收获很大。其中也包括反省和自信。所以，这次不是“实验”，而是想好好的设定目标来做。

——具体的解决方法是什么？

名越：作为雏型的构想有了。虽然网络是关键，但那并不是全部，所以我想作出超出大家相像的提案。

——虽说如此，但现在是制作游戏本身就很费时的时代。由于硬件的性能是著提高，会花费巨大的开发费。

名越：真的是如您所说。硬件的性能提高，游戏也会进步……。但其手法上存在着很大的矛盾和失败之处。我想 SEGA 或许是最早体会，最早注意到这一点的。

——这当中，对于名越先生来说 2000 年的关键到底是什么？

名越：还是“面向未来的提案吧。我想只有这个。

——今年，也就是 2000 年的抱负是什么？

名越：去年虽发生了很多事，但我明白自己的风格在不断进化。无论是在个人方面还是在团体方面，与 5 年前、2 年前、1 年前相比现在更特别能感受到这一点。所以，个人方面现在正制作一些有新意的游戏，制作的过程中如听到大家的意见对自己也是个编策，我会很高兴看到这些意见。

——最后，请对大家说点什么吧。

名越：简言之，我希望大家只玩觉得有意思的游戏，因为这会是培育游戏业界。

2000

手办欣赏

















▲▶"电脑战机"群像

▶『悠久之瞳』的男主人公

▶『最终幻想Ⅷ』之隐藏 BOSS

▶『街头霸王』之女性格斗家——春丽

▼"格斗之王"女性格斗家

▲▶"CHRONO CROSS" 主要人物群像

北京海天游戏销售中心

邮 购 价 目

全新的经营方式您不容错过的机会

自本公司推出分期付款购买主机业务后，各地玩友反应强烈，近期因邮购数量过大，本公司自本月起对某些主机限量购买，以下主机每月每种只提供50台，全新PS9字头系列、DC主机、彩色GB，望广大玩友谅解。另本公司北京宣武、东城门市正在筹备、装修中，望北京玩友密切关注。

具 体 方 法

1. 分期付款方式分半年和一年两种，半年期首付50%，自付款第二月每月付10%。一年期首付40%，自第二月起每月付6%，直至付清。例如：本月广告中7501型PS机售价1100元，您只需先汇款590元(含邮费)，自次月起每月付110元；假如您想一年期分期购买我公司的DC主机，您只需先汇款600元(含邮费)，自次月起每月付84元，直至付清。

2. 分期付款购买主机时，请将身份证复印件寄至本店，如您未成年，请将您本人的学生证件复印件、户口本复印件或父母身份证复印件寄至本店，请您一定写清您的详细地址及联系方式。

3. 自我公司收到您汇款十日内，我们会将合同及主机寄到您处，正式合同分两份，请您签好后尽快寄回本公司，以便我们存档管理。

4. 自付头期款后，每月1—10日为交款日，逾期一个月不付款，我们将发专函通知您交回主机，并将您已交款的80%退回您处。

5. 如出现不付款且不退回主机的情况，我公司有权凭正式合同追究法律责任，直至起诉。

6. 分期付款只限购买各种全新主机和二手主机，其他配件及软件不可分期付款购买。

7. 一次性交纳全款，在现行价格上再优惠5%，如P7501型1100元，一次性付款只需1045元。

我们之所以敢这样做，是出于我们对广大玩友的信任，我们确信我们的信任会换取您的真诚。

全 新 主 机

整 套 售 价	价格	单机价	邮费
PS9001、9002、9003主机带双手柄、电源、、直读、记忆卡、加任选10游戏	1150元	1050	40
PS7501型主机带加双手柄、电源、直读、记忆卡、加任选10游戏	1200元	1100	40
原装世嘉DC主机带手柄、电源、上网盘、忆记卡加任选一游戏	1800元	1400	40
原装世嘉土星机带双手柄、电源、直读、加任选10游戏	750元	680	40
任天堂GB手持游戏机厚/薄/夜光/彩	280/290/360/660元		30
超任光盘一体机送最新游戏2000个	1050元		50
世嘉16位二型机送5盒卡	150元	100	30
SNK彩色手掌机加送拳皇R2或合金弹头X或饿狼	800元	600	40
百岱16位手掌机送机器人大战	750元	450	40

以上主机全部经专人测试完毕，一律保修半年，终身维修。

二 手 主 机

整套售价		邮费	整套售价		邮费
PS主机加直读、电源、双手柄、任选20游戏	800元	40元	超任加32M磁碟机加送十游戏	550元	50元
世嘉土星机加直读、电源、双手柄任选20游戏	450元	40元	任天堂手掌机厚/薄/夜/彩	180/200/260/380元	30元
N64主机加双手柄、电源、加送一卡	600元	50元	DC+双手柄+记忆卡+游戏一盘仅10台不可分期付款	1200元	40元

本店经营二手主机，全部由南方大批直接进货，故质量与数量皆有保障，所有主机皆保修三个月

品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费
PS振动柄原装/组装	100/50	15	PS振动光枪(附脚踏板)	120	30	N64金碟1—6张	100	15
PS手柄原装/组装	50/10	10	PS大/中手台(振动)	80/60	20	超任金碟5张	90	15
PS跳舞地毯	58	30	PS/SS无线遥控手柄(对)	90	10	DC手柄	190	15
PSVCD电影卡	210	20	PS飞行摇杆	140	20	DC记忆卡	180	15
PS原装长/中线光头	340	20	PS手柄四分插原/组装	350/120	15	DC手台	220	20
PS专用吉它	95	30	PS鼠标原/组	260/45	15	DC方向盘	480	30
PS五色主机外壳	60	20	SS原装/组装柄	60/15	10	DC振动包	180	20
PS中文金手指	35	10	SS记忆卡	60	10	DC专用火牛	50	20
PS专用制转	38	10	SS加速卡(4M)	65	10	DCVGABOX	150	20
PS/DC书包	35/40	15	SS金手指(赠书)	60	10	GB充电电池	40	10
PS方向盘(振动)	150	30	SSVCD电影卡	300	20	GB放大镜/皮套	15	10
PS/SS/N64三用方向盘	240	30	N64手柄	80	20	GB背包/摇杆	20	10

最 新 游 戏

品名	价格	品名	价格	品名	价格	品名	价格
VR3	180	☆D之食卓2	500	☆钓鱼+鱼杆	650	蓝刺	320
索尼克	190	超野摩托车	150	☆99拳王	400	七月	180
能量宝石	380	XMEN对街霸	300	神机世界	320	空中力量	380
首都高速	350	☆职业球会创造2	550	☆刀魂	400	☆VR射手2000版	420
超能力2010	250	乔乔之奇妙冒险	450	☆魔剑X	420	☆莎木限定版	680
世嘉拉力2	320	☆死亡之屋+枪	750	高达	400	☆生化危机外传	700

以上游戏带☆者不可随机赠送，如随机购买可优惠5%。

另有大量对应各种主机的软件及配件因版面所限不能详列，如有需要请函索价目表，各类价目表5元一份，如需回信请附回执信封及邮票。

邮购汇款地址：北京市宣武区里仁街邮局13号信箱　　邮政编码：100054

收款人：李　斌　　业务查询电话：010—63479657　　邮购查询电话：13001942383

信 息

★公司宗旨：
信誉第一、 价格低廉、
保证质量、 服务周到

南京新世界

优惠价

优惠价：	邮费		优惠价：	邮费	
原装索尼 PS 机(原装全套、直读)	1100 元	50 元	6 寸液晶彩显(N/P)	280 元	30 元
超任光盘一体机(送新节目近 2000 种)	1200 元	50 元	任天堂超薄 GB 机	300 元	30 元
任天堂彩色手掌机	650 元	40 元	步步高 16 位机	160 元	40 元
原装世嘉 DC 机(原装手柄、中文说明书、保修卡、火牛、游戏碟)				1750 元	50 元

本中心备有大量动画 VCD。质量保证，品种齐全。欢迎来信邮购部索取目录，请付回程信封及邮资。

特别推出：索尼 PS 机专用跳舞地毯(香港原装)　单价：60 元　邮费：30 元

本公司专业批发，零售次时代（土星，索尼）和 N64 主机，光碟机以及 GB 机等日本，美国，港台的特新游戏机，卡和软件。周边齐全，货源充足，到货及时，价格特优，大量批发，注重服务，讲究信誉。欢迎新，老客户前来批发，惠顾。

保修服务：凡在以下各店所购主机，一律实行七天包换，一年保修，终身维修的原则。

南京新世界批发中心　地址：中央门金桥市场东三楼 734 包间　电话：025—5613838—2277　联系人：卫先生
南京新世界中央门总店　地址：南京建宁路 27 号　电话：5504672　联系人：王小姐
南京新世界新街口商店　地址：南京中山东路 113 号　电话：025 - 4545355　联系人：李小姐
南京新世界太平南路店　地址：南京白下路 218 号　电话：025 - 4453509　联系人：谢先生
南京新世界夫子庙商店　地址：南京建康路 185 号天宇市场　电话：025 - 6626111 - 350　联系人：李小姐
南京新世界鼓楼销售店　地址：南京鼓楼中央路 23 号　电话：(传真)025 - 3227953　联系人：谢小姐
南京新世界广州经营部　地址：广州西堤二马路 65 号二楼　电话：(传真)020 - 81871103　联系人：高　峰
南京新世界邮购部　地址：南京中央路 23 号　电话：3227953　邮编：210008　联系人：卫小姐
南京新世界城南维修部　地址：南京白下路 218 号 - 1　电话：025 - 4453509　联系人：小　陶
南京新世界城北维修部　地址：南京中央路 23 号　电话：025 - 3227953　联系人：陶先生

南京新世界经营总部：纽沃德(NEW WORLD)实业有限公司业务联系
联系人：颜先生　TEL(FAX)：(025)5621582　5504672　地址：南京建宁路 27 号

吉林市 大功电玩动画专卖

本店愿与有实力的批发商共同开拓市场

❖本店备有全品种日本动画 VCD 及经典日本视剧品种上乘，质量保证，欢迎广大玩家来信索取目录，特别推出：太七、太八、心跳回忆、街霸、福音战士等多种人物首办，游戏挂画。

❖**批发零售**：索尼 (PS) 主机及各种 PS 周边配件及游戏软件，世嘉 (DC) 全套，任天堂 (N64) 任天堂 GB 手掌机、彩色 GB 机、普通 GB 机、荧光 GB 机。各种 GB 配件及百余种 GB 游戏卡带，价格从优。

PS2 预定试玩已全面展开，质量何证，请勿失良机！

本店另备有游戏钥匙扣系列：
①心跳系列　②侍魂系列
③樱大战系列　④最终幻想系列
⑤沙木系列　⑥刀魂系列

日本游戏 T 恤系列，品种如下：
①口袋战士系列　②最终幻想 8 系列
③ 98 拳皇系列　④生化危机系列
⑤铁拳系列　⑥洛克人系列

迎千禧到大功买机器送大礼

地址 (汇款)：吉林省吉林市昌邑区中兴街四中教工楼 12 号商业网点，大功电玩专卖店
电话：(0432)2796998　手机：13704302168　经理：乔大功

因为我们把电玩看作一种文化。所以，我们才会与别人不同

请山东济南邮购太八 T 恤玩友速与本店联系！！

哈尔滨 游戏服饰专卖店 腾达

大量批发

最新登场：
99 真草雉京：外衣 + 内衣 + 裤子 = 280 元
99K'上衣 + 裤子 + 项链 = 260 元(皮版)
草雉京：(矢吹真吾)上衣 + 马夹 + 内衣 + 裤子 + 手套 + 头带 = 260 元
八神庵：上衣 + 衬衫 + 裤子 + 项链 = 220 元
特端：上衣 + 裤子 + 帽子 + 内衣 = 220 元
特价推出全皮版：
98 草雉京：上衣 + 马夹 + 内衣 + 裤子 + 手套 + 头带 = 350 元
98 八神：上衣 + 衬衫 + 裤子 + 项链 = 320 元
火神大衣：220 元　八神大衣：220 元　特瑞大衣：220 元
斯科尔：上衣 + 内衣 + 裤子 + 项链 + 手套 = 360 元(赠太八挂历一本)
塞法：大衣 + 内衣 + 裤子 = 300 元

凡在春节期间购买格斗王服装均赠格斗王胸章一个

克里丝：上衣 + 内衣 + 裤子 + 项链 + 护腕 = 180 元
七枷社：上衣 + 裤子 + 背带 = 180 元
刹那：外衣 + 衬衫 + 裤子 = 240 元
学生装(立领装)：上衣 + 裤子 = 200 元
女神异闻录 2：
周防达哉：上衣 + 裤子 = 220 元
荣吉：上衣 + 裤子 = 220 元

本月特价商品
斯科尔项链 40 元 /个
太八打火机 60 元 /个
太八闹钟 50 /个
格斗王钥匙链 15 元 /个
98 草稚京领徽 5 元 /对
99 草雉京内衣 70 元 /件

特价推出秋季廉价版：
草雉京头带：20 元　草雉京皮手套：50 元　特瑞帽子：35 元
八神裤子：75 元　八神项链：35 元　K'项链：35 元
外国僵尸魔鬼面具：50 元　HOT 头巾：35 元　HOT 项链：35 元
HOT 胸章：25 元 /个(版面多)　HOT 明信片：50 元 /套　HOT 笔记本：20 元 /本
HOT 肥裤子：80 元(颜色全)　HOT 电话本：30 元 /个
HOT 钥匙链：35 元 /个　HOT 背带裤 160 元 /条(颜色全)
特价推出格斗王匙钥链，包括：八神、K'、草稚京、太八、生化危机 3、圣剑传说、铁拳 3 等，每条 15 元。
特价推出 2000 年精美挂历，包括：太空战士八、心跳记念品、饿狼传说、新世纪福音战士、山脊赛车 4 每本均 20 元。

HOT 四件套：银灰棉马夹 + 外白短袖 + 内黄长袖 + 肥裤子 = 280 元
HOT99 演唱会出场服：上衣 + 裤子 = 260 元
HOT 套服：西服 + 裤子 = 220 元
迈克尔·杰克逊吉隆坡演唱会演出服：上衣 + 裤子 = 400 元

以上服饰只是本店一部分，玩友有特殊要求，本店还可订做，保证忠于原版，本店同时提供大量鬼服和大量演出服，而且本店商品均向有关部门申请保险，如有邮购丢失现象均可索赔。(注：如邮购请将身高、体重、腰围、胸围写清楚，均写净量尺寸，索取游戏服饰相片及详细资料 15 元，索取南韩乐队详细资料 15 元)。

地址：哈尔滨市南岗区学府路 51 号服装城 2 楼精品 20 号　邮编：150080
收款及联系人：杜遴遴　联系电话：(晚)0451 - 6670072
传呼：(0451)128 - 5102818　批发专线：(0)13904646351

通威电子(国际)有限公司游戏产品特别推荐

TOP WAY ELECTRICAL APPLIANCE CO.,

通威电子

通威电子重点推荐

1. **PS 舞蹈地毯(跳垫):TP－PS/DDR638** 对应包括 KONAMI 最新游戏"Dance Dance Revolution"在内的多款舞蹈游戏让您在家中体验街机的跳跃动感乐趣,兼容所有 PS 游戏软件,该地毯可同时体验格斗类,足球类,RPG 等各类游戏,感觉会很新刺激,可在家自学 Disco,该产品同时具有游戏及健身功能。计算机专用跳舞地毯。
2. **PS 震动椅垫:TP－PS/RSM635** 对应所有震动游戏,采用智能震动系统,使您曾体验的局部震感延至全身,有身临其境的感受,同时该产品还可在不玩游戏时单独用作保健按摩器。
3. **PS 震动背心:TP－PS/RV637** 对应所有震动游戏,采用智能震动系统,使您有身临其境的感觉,同时具有按摩健身的功能。
4. **PS 金手指:TP－PS/GF620** 充分支持最新版软件及密码,有与计算机连接的打印机接口,并可更改或啬新密码(无敌版)。
5. **PS 电影卡:TP－PS/MC615** 真正 2.0 版,兼容 1.0,1.1 版,全制式,图象清晰,高保真立体输出,免跳线,免弹簧,新款推介。

通威电子系列产品

1. **PS 记忆卡:TP－PS/M602** 主要包括 1M/2M/8M/16M/24M/32M/48M/56M/68M/72M/(LED/DISPLAY)品种齐全,1M 到 72M,无记忆丢失现象。
2. **PS 震动手柄:TP－PS/VJ626** 对应所有震动软件,适用于数字及模拟游戏,适用于使用记忆卡,配备多种颜色。
3. **PS 鼠标:TP－PS/MS627** 品质上乘,做工精细,附送原厂鼠标垫
4. **PS 方向盘:TP－PS/SW609** 自动支援数码及模拟状态,PS 状态,双振回转,方向盘 150 度转向角度。
5. **PS 制转器::TP－PS/N610** 画质清晰,音像保真
6. **万用 VGABOX** 适用于 PS/SS/DC,VCD,DVD,所有视听产品的 AV 信号转换为数码信号,直接电脑显示器或真数码彩电等来显示映像,感受数码时代的精彩。
7. **PS 四分插**:新型可拖带 8 支手柄,并可配用震动手柄。

通威电子其它相关产品

1. **AV 输入分插器:TP－168** 质量稳定,耐用方便
2. **万用制转器:TP－9900** 适用于包括 PS 机,SS 机,DC 机,VCD 机在的多种光碟游戏机以及摄像机,卫星电视等家用电器的制式转换。
3. **PS＋PC 方向盘:TP－PS/644** PS/R4/PC 通用
4. **PS/SS/N64 方向盘:TP－PS/TSW646** PS/SS/N64 通用
5. **PS/N64 方向盘:TP－PS/NSW643** PS/R4/N64 通用,可编程式脚踏,两极转向灵敏度
6. **可退镗光枪:TP－PS/NSW643** 三种装弹模式,配备脚踏,射击准确,适用于 PS 及 GUNCON
7. **MD16 位游戏机:CT－1668 CT－1688 CT－2668**
8. **128 位 AV 线:TP－DC/A647**
9. **128 位 RGB 线:TP－DC/C641**
10. **128 位 S 端子线 :TP－DC/S648**

通威电子近期推出

1. **PS 红外线遥控震动手柄:TP－PS/NJ639** 无线遥控距离远,可达 10 米,近距离可多角度遥控
2. **多种 GAME BOY 周边配件** 主要有①高清晰放大镜②全通用 GB 对打线③多功能蓄电池产品。
3. **GAME BOY 包** 用于携带 GAME BOY 机的配件产品。
4. **GAME BOY 多功能三合一放大镜(带双音箱,手柄等)** 薄机、厚机和彩机都通用。
5. **PS 疯狂吉它** 全新感觉弹奏乐趣
6. **128 位 DC 手擊** 全面兼容 DC 记忆卡
7. **因版面所限,还有多种周边配件,未列此内,请来电咨询。**

通威电子各地代理

1. 广州地区总代理:TEL:020－81858642
   意翔电子公司　广州西堤二马路 8 号南太工业品批发市场 A118 号
2. 北京地区总代理:TEL:010－65958264　手机:13001283938
   新亚电子公司　北京市朝阳区朝外头条甲 93 号汇阳大厦 103 室
3. 乌鲁木齐地区总代理:TEL:0991－5857042
   迪龙电子公司　乌鲁木齐红山地下通道内"金道苑"6 号
4. 哈尔滨地区总代理:TEL:13804536238
   天乐电子公司　哈尔滨新曼哈顿商城三楼西 084 厅

本公司系游戏机专业技术生产厂家,技术力量雄厚,产品品质卓越,诚迎各界人士前来洽谈订货,国内各地经销商如有意可与以上代理商联系批发业务。

沈阳小陆游戏机专营店

批发、零售、邮购、专修

(家用游戏机批发中心)

✣五爱市场批发总店欢迎您惠顾。地址(此地址不收汇款):五爱市场东区 746 档 745 档(金城大厦斜对个),南区购物城 126 档。　负责人:陆红疆　张辉　　联络人:李先生　李小姐

批发(发货)联络电话(邮购免打):024-24141448(传真,745 档)　(0)13609892121　24127840(126 档)

✣邮购零售总店地址(汇款单填写地址):沈阳市铁西区南八中路 78 号(铁西区南八马路与保工街交叉路口东 100 米)

负责人(收款人):陆红疆　联络人:康小姐　孙小姐　邮编:110023 电话(传真):024-25850632

邮购价格:土星金碟、日剧金碟、精装 CD:10 元/张 VCD 银碟、日剧银碟 5 元/张,30 片以内,邮费 15 元,特快 40 元。世嘉卡及 GB 卡价格含邮费,两盘起邮,原版 CD68 元/张,详细目录请函索,函索目录者请附回邮信封、邮票及 3 元钱。

土星金碟

名称	类型
1 斩红郎无双剑	格斗
2 恶神传	格斗
3 饿狼传说 5	格斗
4 WF 真人摔角	格斗
5 少年街霸 2	格斗
6 少年街霸 3	格斗
7 天草降临	格斗
8 神凰拳	格斗
9 恶魔战士 3	格斗
10 S 超人 VS 街霸	格斗
11 生与死	格斗
12 东京番外地	格斗
13 风云再起	格斗
14 火热火热 7	格斗
15 VR 战士 2	格斗
16 VR 战士 VS 格斗之蛇	格斗
17 96 拳王	格斗
18 97 拳王	格斗
19 豪血寺 3	格斗
20 口袋战士	格斗
21 全日本职业摔角	格斗
22 真人快打 4	格斗
23 斗神传	格斗
24 伟大龙珠传说	格斗
25 水獭大冒险	过关
26 花小路大作战	过关
27 血工厂	过关
28 梦精灵冬季限定版	过关
29 太郎丸	过关
30 电梯大盗	过关
31 不良少年	过关
32 梦幻三合一	过关
33 新忍传	过关
34 蝙蝠侠与罗宾	过关
35 热血亲子	过关
36 方块	过关
37 救火奇兵	过关
38 索尼克合集	过关
39 索尼克 R	过关
40 龙与地下城	过关
41 守护英雄	过关
42 洛克人 X4	过关
43 泡泡龙 3	过关
44 节奏小子	过关
45 吞食天地	过关
46 刑事快打	过关
47 炸弹乐	过关
48 爆笑三人组	过关
49 美苏坦克大战	过关
50 越南战役	过关
51 立体炸弹人	过关
52 精灵王记传	过关
53 恶魔城	过关
54 公主王冠	过关
55 警察捉小偷	过关
56 武士道烈传	RPG
57 高达 G 世纪	RPG
58 王国浪漫传说	RPG
59 正义文章	RPG
60 超级机械人大战 F	RPG
61 龙之力量 2	RPG
62 卡片召唤师	RPG
63 幻想水浒传 1	RPG
64 光明与黑暗	RPG
65 1. 王都巨神	RPG
66 2. 狙击神子	RPG
67 3. 冰璧邪神宫	RPG
68 仙剑奇侠传	RPG
69 龙的五千年	RPG
70 魔剑美神 2	RPG
71 飞翔篇	RPG
72 格兰帝亚	RPG
73 格兰帝亚图书馆	RPG
74 巴洛克	RPG
75 银河公主传说	RPG
76 吉连野望	RPG
77 吉连野望攻略书	RPG
78 天外魔境-第四次默世录	RPG
79 王国传说	RPG
80 炼金术士	RPG
81 银河之星 2	RPG
82 梦幻模拟战 V	RPG
83 梦幻之星合集	RPG
84 洛克人大冒险	RPG
85 足球 RPG	RPG
86 三国英杰传	RPG
87 恶魔全书	RPG
88 亚鲁巴外传	RPG
89 白发魔女	RPG
90 英雄传说 1+2	RPG
91 七风岛物语	RPG
92 外太空战机	射击
93 武装雄师 1	射击
94 武装雄师 2	射击
95 VR 特警 1	射击
96 VR 特警 2	射击
97 坦克风暴	射击
98 妖霸天下	射击
99 棉花小魔女 1	射击
100 棉花小魔女 2	射击
101 紫炎龙	射击
102 性感沙罗曼蛇	射击
103 雷电风暴 2	射击
104 死亡之屋	射击
105 华丽击落王	射击
106 战国传说	射击
107 武装飞鸟	射击
108 逆鳞弹	射击
109 空牙外传	射击
110 疾风魔法大作战	射击
111 飞龙 2	射击
112 首领峰	射击
113 怒首领峰	射击
114 高达射击版	射击
115 毁灭战机	射击
116 攻击苏联	射击
117 战区 51	射击
118 究机虎 2	射击
119 龙王战机	射击
120 1945 Ⅰ	射击
121 1945 Ⅱ	射击
122 暴力战机	射击
123 幻影战机	射击
124 麻雀 N	娱乐
125 夏色麻将	娱乐
126 钓鱼 2	娱乐
127 全国制服美少女	娱乐
128 PV 麻将	娱乐
129 迷你裙女警	娱乐
131 同级生麻雀	娱乐
132 美女拼图	娱乐
133 麻雀道破厂	娱乐
134 美少女雀士	娱乐
135 拉斯维加斯赌场	娱乐
136 皇帝游戏	娱乐
137 麻雀	娱乐
138 真奇麻衣写真集	娱乐
139 炎之射手足球	体育
140 梦游美国	体育
141 98 迈向法国之路	体育
142 98NBA 篮球	体育
143 冬季奥运会	体育
144 篮球飞人	体育
145 97 日本 J 联赛	体育
146 世嘉拉力赛	体育
147 世嘉拉力赛加强版	体育
148 TT 电单车	体育
149 飙车王	体育
150 公路最速传说	体育
151 FIFA97 足球	体育
152 96 蓝球	体育
153 模拟城市 2000	SLG
154 佣兵传	SLG
155 命令与征服	SLG
156 三国志 V	SLG
157 机动战舰	SLG
158 大舰海 2	SLG
159 魔兽争霸	SLG
160 水浒传 108 星	SLG
161 孔明传	SLG
162 飞行大亨	SLG
163 交通大亨	SLG
164《AVG》	SLG
165 神秘岛	SLG
166 深海恐惧	SLG
167 生化危机	SLG
168 古墓丽影	SLG
169 露娜 永远的蔚兰	SLG
170 心跳回忆 彩之恋歌	SLG
171 心跳回忆 起程之诗	SLG
172 井上凉子	SLG
173 骨头先生(2CD)	过关
174 D 之食卓	AVC
175 少年军团	SLG
176 灵魂租借者	RPG
177 魔法神剑	飞机
178 重装机兵	过关
179 电影街霸	对战
180 梦幻模拟战 4	RPG
181 世界英雄	对战
182 饿狼传说 4	对战
183 X 超人	对战
184 恶魔战士 2	对战
185 龙珠工真武斗传	对战
186 列岛震憾	SLG
187 炸弹人	过关
188 三国志 4	SLG
189 四国战机	飞机
190 西部枪战	枪版
191 机动战士苍之继承者	射击
192 超兄贵	过关
193 灰水晶传说	过关
194 魂斗罗	过关
195 樱大战	SLG
196 樱大战 2	SLG
197 樱通信	SLG
198 机器人大战 F 完结篇	RPG
199 梦幻模拟战 4	RPG
200 真女神转生	RPG
201 FIFA98 足球	体育
202 Q 版赛车	体育
203 十项全能	体育
204 外太空战机外传	飞机
205 钟表匠骑士	过关
206 街霸合集	对战
207 旺尔达之心	RPG
210 战斧格斗	对战
211 梦幻模拟战 H2	RPG
212 台球 3	娱乐
213 18 岁战机	飞机
214 光明圣柜	RPG
215 街霸方块	过关
216 炸弹人战争	RPG
217 空牙 2001	飞机
218 妖艳麻雀	娱乐
219 美少女格斗	对战
220 恶魔战士 3	对战
221 速攻生徒会	对战
222 格斗家传说	对战
223 机动战士高达	过关
224 忍者万丸	过关
225 银鹰战机	飞机
226 闪电战机	飞机
227 雷鸟 V	飞机
228 银河之星 1	RPG
229 千年帝国之兴亡	SLG
230 黑之断章	RPG
231 魔神转生之轮舞曲	RPG
232 魔女赌场(3CD)	其它
233 天蝉变(划线)	其它
234 百物语	
235 昌险活剧	

GB 卡(免邮费)

银河快枪手20
死亡禁区 20
恶魔城传说20
复仇者 20
侏罗记 2　20
96 格斗 23
风中奇缘 23
玩具总动员 23
阿拉丁 23
斗神传 25
吞食天地 3 25
口袋妖怪(红)25
口袋妖怪(绿)25
口袋妖怪(蓝)25
口袋妖怪(金)40
口袋妖怪(银)40
口袋恋爱 25
铁拳 3 代 30

太空战士 4 30
夏季奥运 35
勇者斗恶龙45
心跳回忆 55
龟 319
法拉力 19
异形风暴 3 19
大海战 19
忍者龙剑传19
E—1519
天使之羿 19
沙漠风暴 19
泰山 19
15 格斗 20
蓝球飞人 20
95 格斗王　20
真实谎言 20
第三次机械人 40
七龙珠 25
明星足球 22

牧场物语 24
牧场物语 241
忍者龙剑传 19
名侦探 221
物种警察 21
林克船长 21
吞食天地 324
斩红郎无双剑 27
圣剑传说 31
坏欧俐 233
信长野望 32
阿拉丁 22
四驱车 224
三国志 124
大金刚 324
西部枪声 34
美少女 22
兔宝宝 22
小叮当 22
蝙蝠侠 22

魂斗罗 20
忍者蛙 122
异形风暴 322
蜘蛛人 22
上尉命令 22
丛林冒险 22
汤姆 22
沙漠风暴 24
金刚战士 24
冒险岛 324
音速 527
洛克人 835
玩具总动员 22
狮子王 22
真人快打 322
98FIFA24
铁拳 327
SD 机器人大战 30
光之继承者 35
天外魔境 23

恐龙猎人(彩)30
兔宝宝 3(彩)30
炸弹人(彩)30
99NBA(彩)30
真人 4(彩)30
罗德岛(彩)30
大金刚(彩)30
虎鸽 2(彩)30
真人摔跤(彩)30
西部枪声(彩)31
信长野望(彩)31
女神转生 2(彩)34
大战略 2(彩)34
大富翁(彩)34
夏季奥运(彩)34
三国志 2(彩)34
沙罗曼蛇(彩)34
玛俐(彩)34
柯那米赛车(彩)34
飞龙拳(彩)34

口袋 6(彩)34
麻雀王(彩)34
99 足球(彩)30
沙罗曼蛇(彩)30
越野赛车(彩)30
萨尔达传说(彩)34
魔法骑士 2(彩)45
牧场物语 2(彩)45
四驱车 2(彩)45
勇者斗恶龙(彩)45
昆虫博士 2(彩)45
心跳回忆 2(彩)55
孤岛历险记(彩)30
音乐节拍(彩)35
震动弹珠 35
震动赛车(彩)50
泡泡方块(彩)30

成都火星电玩

日本游戏机及配件　卡通 VCD、CD 大集合

寻求各地经销商,批发热线:(028)3360988

日本名卡通动画精选

- W 高达剧场版 (1CD)
- G 高达 (17CD)
- W 高达 TV 版 (17CD)
- 高达 MSOB 小队 (6CD)
- 高达 0080 (3CD)
- 高达 0083 (6CD)
- Z 高达 (17CD)
- ZZ 高达 1 (6CD)
- X 高达 (17CD)
- 高达 E91 (2CD)
- 高达一逆袭的夏亚 (2CD)
- 高达 0079 OVA 版 (9CD)
- 高达 0079 TV 版 (16CD)
- MS08 小队电影版 (1CD)
- A 高达 (7CD)
- SD 高达 G 世纪 CO (1CD)
- V 高达 TV 版 (17CD)
- MS08 小队米兰传说 (1CD)
- 不可思议的游戏朱雀篇,青龙篇 (19CD)
- 剧场版 (2CD)
- 饿狼传说剧场版 (4CD)
- 橙路剧场版 (2CD)
- 幽灵公主 (2CD)
- 圣斗士(真红少年 (2CD)
- 最终战士 (1CD)
- 黄金苹果 (1CD)
- 海皇篇 (5CD)
- 圣斗士 TV 版 (25CD)
- BTX (9CD)
- 北欧篇 (9CD)
- 心跳回忆 MTV (1CD)
- 金田少年事件 TV 版 (13CD)
- 剧场版 (2CD)
- 岁月童话(回忆的点滴) (2CD)
- 卡通主题歌 MTV 精选 (3CD)
- 铁甲飞龙 (1CD)
- 生化危机 2 攻略 (1CD)
- 铁拳浪子剧场版 (1CD)
- 魔鬼天使战警 (3CD)
- 魔法少年 (1CD)
- 蜡笔小新剧场版 (2CD)
- 黄昏酒店 (2CD)
- 千年女王 (2CD)
- 仙屐奇缘 (1CD)
- 魔法少女诞生 (1CD)
- 学园侦探团 (16CD)
- 斗士之传说 (2CD)
- 稻中桌球部 (7CD)
- 希望望之翼 (3CD)
- 听到涛声 (1CD)
- 太空 3 代 CG 动画 (1CD)
- 青之六号 (3CD)
- 橙路 TV 版 2 (4CD)
- 橙一想回到那一天 (1CD)
- 大运动会 (5CD)
- 暗黑破坏神 (3CD)
- 天空之城 (2CD)
- 怪医泰博士 (3CD)
- 怪医泰博士一黑暗医生 (1CD)
- DNA2 (5CD)
- 97 拳皇攻略 (2CD)
- 甲龙传说电影版 (1CD)
- 97 城市猎人天才犯罪教授 (2CD)
- 98 城市猎人一爱与宿命连发枪 (2CD)
- 城市猎人一百万美金阴谋 (1CD)
- 城市猎人一海滩城市之战 (1CD)
- 城市猎人一便衣女刑警 (2CD)
- 99 城市猎人 (2CD)
- 樱花大战 (2CD)
- 碧奇云 (1CD)
- 碧奇云 2一兰色子种 1 (3CD)
- 万能文化猫娘 (6CD)
- 幽游白书剧场版 (2CD)
- 幽游戏白书 TV 版 (24CD)
- 电影少女 (3CD)
- X 战记 (2CD)
- 五星物语 (1CD)
- 樱花之花组 (2CD)
- 鬼神童子 ZENK1 (1CD)
- 萤火虫之墓 (2CD)
- 精灵使 (1CD)
- 杀人课(烈焰) (2CD)
- 彼男彼女的故事一 (13CD)
- 世界末日 (2CD)
- 饿煞罗鬼 (3CD)
- 特搜机动队 (3CD)
- 冒险少女娜汀亚 (2CD)
- 美神一极乐大决战 (1CD)
- QS 美神 TV 版 (15CD)
- 真三一万能侠 (7CD)
- 魔术士奥芬 (4CD)
- 力古斯托宇宙战记 (6CD)
- VISITOR(访问者)3 维 (3CD)
- ENT—MAN(食人,铁男) (6CD
- 海贼王 (1CD)
- 魔装机神 (7CD)
- 宇宙海贼之莱茵黄金 (3CD)
- 光明战士一阿基拉 (2CD)
- 重战机 (2CD)
- 街霸 2 代 (2CD)
- 街霸 V (2CD)
- 街霸 TV 版 (14CD)
- 棒球英豪一大学物语 (2CD)
- 圣水奇缘 (2CD)
- 绝爱 (1CD)
- 东京巴比伦 (1CD)
- 卒业 (4CD)
- 卒业一圣罗 V (1CD)
- 梦幻街少女 (2CD)
- 风魔小次郎 (3CD)
- 真孔雀王 2 (2CD)
- 孔雀王 2 (3CD)
- 圣子到 BOY (12CD)
- 新天地无用剧剧场版 (1CD)
- 天地无用 TV 版 (8CD)
- 天地无用剧场版 (2CD)
- 新天地无用 TV (9CD)
- 天地无用完结篇 (2CD)
- 城地无用外传砂砂莫 (9CD)
- 超时空要塞一可有记起爱 (2CD)
- 超时空要塞加强版 (4CD)
- 超时空塞 2 代 (3CD)
- 超时空要塞 TV 版 (12CD)
- 超时空一尼古斯军团 (1CD)
- 超时空要塞歌集 (1CD)
- 超时空要塞 D7 (4CD)
- 龙珠 Z 之冥界超激战 (1CD)
- 龙 Z 银河最强战士 (1CD)
- 龙猫 (2CD)
- 斗神传 (2CD)
- 走向心灵(TO HEART) (1CD)
- 银河少女警察 (1CD)
- 铃声 LAIN (5CD)
- 新世纪龙之子登场 (6CD)
- 地狱先生之神眉 (1CD)
- 地狱先生恐怖新学斯 (1CD)
- 地狱老师 TV 版 (16CD)
- 柯南一连续两大杀人事件 (2CD)
- 柯南一引爆摩天楼 (2CD)
- 柯南一黑暗组织的女子 (2CD)
- 柯南一14 番目之标的 (2CD)
- 柯南精选 (5CD)
- 柯南一世纪末的魔术士 (2CD)
- 柯南一青山刚昌短篇集 (1CD)
- 星界之纹章 (3CD)
- 爆炎剧场版 (2CD)
- 琥珀之追击剧场版 (1CD)
- 风之名仪 (2CD)
- 勇者斗恶龙 (10CD)
- 破邪大星 (3CD)
- 南海奇皇 (5CD)
- 麻末之部屋 (2CD)
- 机动战舰 (13CD)
- 机动战舰剧场版 (2CD)
- 心跳的回忆动画版 (1CD)
- 影技 (2CD)
- 火魍子传 (6CD)
- GTO 动画版 - (14CD)
- 恋爱候补生 (1CD)
- 剑风传奇(铬印战士 (13CD)
- 百变狸猫 (2CD)
- 圣传之双城炎雷版 (2CD)
- 我的爱神(女神事务所) (3CD)
- 我的爱神 Q 版(幸运女神) (4CD)
- 风之谷 (2CD)
- 3×3 只眼(一) (4CD)
- 3×3 只眼一圣魔传说(二) (3CD)
- 霸王大系之龙骑士战士 (6CD)
- 魔法提琴手 (1CD)
- 魔女宅急便 (2CD)
- 魔剑美神 (2CD)
- 魔剑美神秀逗魔道士 (3CD)
- 新秀逗魔道士 (9CD)
- 阿尔斯兰 (4CD)
- 相聚一刻 3 (2CD)
- 新世纪完结篇 (2CD)
- 超魔神英雄传 (4CD)
- 浪客剑心特别版 (1CD)
- 浪客剑心 TV 版 (26CD)
- 浪客剑心剧场版一天空镇魂歌 (2CD)
- 浪客剑心追忆版 (4CD)
- 再生侠 (2CD)
- 罗得岛战记 (6CD)
- 新罗得岛战记 (9CD)
- 水晶国传说 (2CD)
- 水晶国传说 OVA (3CD)
- 学校的幽灵 (6CD)
- 青涩宝贝 (12CD)
- 枪神 (13CD)
- 八云立 (1CD)
- 伤追人 (5CD)
- 梦幻骑士一龙之宝玉 (5CD)
- 魔法阵都市 TV 版 (11CD)
- 风魔小次郎一圣剑之战 (3CD)
- 光之帆船 (2CD)
- 课本没教的事 (2CD)
- 恶魔战士 (4CD)
- 飞越颠峰 (3CD)
- 眼镜蛇(哥布拉) (2CD)
- 七都市物语 (1CD)
- 逮捕令 (4CD)
- 逮捕令剧场版 (2CD)
- 阳光普照 (1CD)
- 十兵卫忍风贴 (2CD)
- 美少女杀手 (2CD)
- 六神合体 (2CD)
- 巴别二世一死神大决战 (4CD)
- 地狱侦探团(白色猎人) (9CD)
- AD 警察 (1CD)
- 记忆 (2CD)
- 独裁者 (2CD)
- 十兵卫 (1CD)
- 特遗队 (8CD)
- 牛仔波比(恶男杰特) (9CD)
- 宫崎峻歌集 MTV 精选 (1CD)
- 雌威队剧场版 (2CD)
- 攻壳机动队 (2CD)
- 攻壳机动队 M66 (1CD)
- 绀碧之舰队 (2CD)
- 少女革命 1 (3CD)
- 天空战记 (3CD)
- 北斗之拳剧场版
- 强殖装甲 (3CD)
- 强殖装甲 (1CD)
- 口袋怪物(宠物小精灵) (15CD)
- 宠物小精灵剧场版 (2CD)
- 银河铁道 999 (1CD)
- 铁拳 2 (2CD)
- 王立宇宙军 (2CD)
- 银河英雄传说剧场版 (2CD)
- 银河英雄传说 TV 版 (55CD)
- 银英外传一星之海洋 (1CD)
- 银英外传一污名 (2CD)
- 银英一朝之歌,夜之梦 (2CD)
- 银英外传一白银之谷 (2CD)
- 银英外传一黄金之翼 (1CD)
- 银英外传一英雄传说 (2CD)
- 银英传一战国群雄 TV 版 (18CD)
- 头文字 D (9CD)
- 倒凶十将传 (2CD)
- 火宵之月 (2CD)
- 电脑战队 (3CD)
- 封神演义一 (5CD)
- 无限地带 (6CD)
- 人鱼之伤 (1CD)
- 焱之记忆 (2CD)
- 午夜之眼 (2CD)
- 星方天使 (6CD)
- 钢铁新世纪 (4CD)
- 神秘的世界 (4CD)
- 钢铁新世纪 (4CD)
- 女恶魔人 (8CD)
- 新吹波藕危机 (7CD)
- 飞龙战士 (1CD)
- 守护月天 (7CD)
- 艾狄龙 (7CD)
- 史巴斯 1-2-3 (2CD)
- 高智能方程式 (2CD)
- BATTLE MAMN
- 最游记 (1CD)
- 灵魂力量 (9CD)
- 超神姬 (1CD)
- 迷宫物语 (1CD)
- 宙夜省目 (1CD)
- 课长王子 (1CD)
- 99 拳皇 (1CD)
- 魔影紫光 (1CD)
- 妖精战士 (2CD)
- 魔法骑士 OVA 版 (3CD)
- 魔法骑士特别版 (2CD)
- 新海底军舰 (2CD)
- 拳皇攻略 (1CD)
- 吸血姬美夕 (2CD)
- 新吸血姬美夕 (12CD)
- 统梦 (1CD)
- 侍魂一破天降魔之章 (1CD)
- 侍魂 2 (2CD)
- 下级生 (2CD)
- 同级生 (5CD)
- 同级生 2 续 (3CD)
- 樱通信 (6CD)
- 猫眼 (4CD)
- 宇宙骑士 1 (8CD)
- 宇宙骑士 (3CD)
- 真女神转生 (2CD)
- 转校生 (2CD)
- 幽灵公主 (2CD)
- 转校生 (2CD)
- 时空转抄 (6CD)
- 新浪客剑心剧场版 (3CD)
- 亚里安 (2CD)
- 乱马 1/2 剧场 版 (2CD)
- 地裂 (1CD)
- 机器人保卫战 (2CD)
- 库洛魔法使 (12CD)
- 生化危机 3 恐龙危机 CG 选 (1CD)
- 宝魔猎人 (3CD)
- 秘警探险 (4CD)
- 花样男子 (1CD)
- 流星花园 (8CD)
- 老人与 Z (2CD)
- 机动警察的诞生剧场版 (3CD)
- 我是大哥大 (6CD)
- 网络战士 (3CD)
- 神秘机械女神 (3CD)
- 足球小将 (5CD)
- 沙罗曼蛇 (2CD)
- 装甲骑兵 (3CD)
- 霸王大系龙骑士 (6CD)
- 刻之大地 (3CD)
- 恋爱世纪剧场版一万有引力 (2CD)
- 闪电霹雳车 (4CD)
- 梦中相会 (3CD)
- 海底娇娃一蓝华 (3CD)
- 通灵公主 (6CD)
- 思慕期美少女一合体机械人 (2CD)
- 恐怖宠特店 (2CD)
- 勇者王 (17CD)
- 武神传说 (3CD)
- 众神之黄昏 (1CD)
- 真夜中侦探 (6CD)

日本卡通电玩乐 CD 大集会

(注:下划线节目暂无货,其它 10 元/张)

- 超时空要塞 7一实况演唱会
- 超时空要塞 7ACOUSTIC FIRE
- 攻壳机动队
- DRAGON BALL
- 七龙珠最强之道
- 银河英雄传第三期(3CD)
- DRAGON BALL Z 七龙珠
- 天空战记原声带 VOL. 1
- &新世纪福音战士特别纪念版
- 魔法骑士歌唱精选集
- 机动战舰原声集
- 天空战记原声带 VOL2. 3
- &97 卡通主题歌精选带 VOL. 1
- 97 城市猎人主题歌集
- 金田一少年之事件薄原声集
- 新世界福音战士剧场版 DEATH 篇
- 97 卡通主题歌精选 2. 3
- 新天地无用音乐篇 VOl. 1
- 天地无用剧场版
- 神剑闯江湖原声合集
- 神剑闯江湖未收录集
- 魔法公主电影原声集
- 97 女神事务所一单曲精选
- 97 卡通主题歌精选
- 电影少女一原声带,印象集
- 美少女战士 R
- 美少女战士 S 音乐精选
- 新世纪 EVA 剧场版一真心对你
- 新天地无用一音乐篇 2
- 名侦探柯南一主题歌集
- 梦幻游戏第二部 VOL. 1. 2
- 新世纪 EVA—RERAIN
- 魔法骑士 OVA 原声集
- 新世纪 FVA 交响乐
- 超时空要塞 7/OVA 原声集
- 超时空要塞 7—98 单曲精选
- 超时空要塞 7/ENGLISH
- 非常偶像 KEV/主题歌集
- 吸血姬美夕 TV 版主题歌
- 下级生/MELODY
- 神剑闯江胡/主题歌大集合
- 偶像防卫队/歌唱大集合
- 98 日本卡通票选排行榜 VOL. 1
- 名侦探柯南主题歌集 2
- 魔法骑士 OVA VOL. 1
- 万能文化猫娘 TV 版歌唱集 1. 2
- 幽游白书歌唱大集合
- 宫崎峻作品精华集 VOL. 1. 2
- 北斗神拳主题集
- 新机动战记/OVA 主题歌集
- 机械女神主题歌 VOL. 2
- 神剑闯江湖维新志士镇魂歌
- 魔法少女歌唱大集会
- 宫崎峻作品精华集 VOL. 3
- 98 年票选排行榜 VOL. 2
- 少女革命/绝对进化革命前夜
- 罗德岛战记 TV 版英雄骑士
- 魔法阵都市 TV 版主题歌集
- 魔法公主交响组曲
- 魔法英雄传单曲精选集
- 神剑闯江湖/歌唱集 VOL. 2
- 梦幻游戏/VOL 歌唱精选集
- 女神事务所
- &2000 日本卡通票选排行榜 1
- &名侦探柯南单曲大集合
- 2000 日本卡通票选排行榜 2
- 灌蓝高手 TV 版歌曲大全集
- 灌蓝高手 95 电影版
- 福星小子 TV 版大全集
- 福星小子剧场版大全集
- 相聚一刻 TV 版主题歌大全集
- 相聚一刻剧场版大全集
- 超时空要塞加强版原声带 2
- 幽游白书歌唱精选集
- 美少女战士主题歌精 1,2
- 乱马 1/2 精选合集 VOL. 1,2
- 日本畅销卡通主题歌大全集 2
- 天空战记主题歌精选集
- 橙路主题歌集
- 橙路单曲精选集
- 乱马 1/2 DOGO 精选合集
- 乱马 1/2 音乐的铁人
- 幽游白书 SUPER GOVERS
- 魔法骑士原声精选合集
- 超时空加强版 FOR FANS ONLY
- &不思议游戏单曲精选集
- &城市猎人精选合集
- &古灵精怪(橙路)原声带
- &圣斗士星矢精选合集
- &银河英雄传说精选合集
- &罗德岛战记精选合集
- 新吸血美姬精选合集
- 电视卡通主题歌总动员 1,2
- 新机动战记 W VOL. 3
- &灌篮高手主题歌播曲总动员
- 不可思议游戏一青龙?袭篇
- 美少女战士主题歌精选集
- 新机动战记 VOL. 1
- 新机动战记 VOL. 2
- 新世纪 EVA VOL. 1
- 新世纪 EVA VOL. 2
- 天地无用剧场版 IN LOVE
- &超时空 TV 版主题歌插曲总集
- 96 年日本卡通主题歌总集 1
- 新机动战记 W VOL. 4
- 新机动战记 W VOL. 3
- &96 日本卡通主题歌总动员 2
- 98 日本卡通主题歌总动员 3
- 电视卡通主题歌精华总动员 3
- 鬼神童子 ZENKL 歌唱精选集 2
- 三国志一英雄的黎明原声合集
- 三国志一长江的燃烧原声合集
- 96 年日本卡通主题歌总动员 4
- 天地无用 IN LIVE98 巡回演出
- X 原声合集
- &96 主题歌票选排行榜
- 秀逗道士主题歌精选 1
- 秀逗道士主题歌精选 2
- 新古灵精怪(橙路)映像纪念集
- 美少女战士主题歌精华集
- 机动战士 MSOB 小队
- 天地用无鬼之圣诞节之夜
- 美少女战士圣诞节
- 幽游白书交响乐曲精选集 2
- &樱花大战
- 侍魂 4 天草降临
- 纯爱手札电玩精选 2
- 纯爱手札歌曲精华篇 3
- 太空战士(4 片套装)
- &纯爱手一札藤崎诗?
- 纯爱手札一原声集 4
- 樱大战蒸气蓄音馆
- 纯爱手札 MIDI 音乐集 1,2
- 纯爱手札歌曲精华 4
- 97 格斗天王
- &电玩音乐精选合集
- 樱花大战之实况录音盘
- 太空战士外传
- 太空战士 7一重奏版
- 攻壳机动队 PS 版原声集
- &樱花大战 2 歌谣全集
- 超极机器人大战一完结篇
- 樱化大战蒸气蓄音馆
- 超级机器人大战歌集
- 太空战士 1,2
- 太空战士 5
- 勇者斗恶龙 V 交响曲
- 圣剑传说 3
- 勇者斗恶龙 6
- 纯爱手札 3
- 纯爱手札
- 声优歌唱大集合
- 高桥洋子新世纪 EVA 礼赞篇
- 圣斗士星矢(5CD)
- &机动战士主题歌集
- &浪客剑心
- 古灵精怪(橙路)精选
- 新机动战记精选
- &幽灵公主(魔法公主)
- 心跳的回忆精选
- 幽游白书精选
- 99 年最新卡通主题歌精选 3
- 89 最新卡通主题歌精选 2

各类游戏机及配件价格表

(价格随行就市,以电询为准,咨询热线:028—3360988)

PS 游戏机 9001 型:1150	PS (旧):780	PS 记忆卡:25
PS 2M 记忆卡:50	PS 原装手柄:68	PS 手柄:15
PS 分支手柄:60	PS 手柄分插器:100	PS 鼠标:40
PS 遥控手柄:100	PS 原装振动手柄:150	PS 振动手柄:150
PS 透明手柄:20	PS 飞行摇杆:80	PS R4 手柄:
PS 电影卡:250	PS 原装枪:70	PS 小振动枪:

本部电脑管理:万无一失。函索详细目录者自回邮信封,贴足 1. 6 元邮票。

邮购价:所有 VCD 一律 6/元张(无论金银碟)20 张以上 5. 5 元/张,音乐 CD:10 元/张;

邮费 15 元,特快 40 元(无论多少张),赠详细目录

邮购地址:成都市建设路邮局 5A—199 信箱(肖忠发(收)邮编:610051

邮购电话:028—3360988　网址:WWW. marsgame. com

门市地址:成都市成华街西号附 5 号(城庙电子市场侧)　门市电话:028—3384518

分店:成都市大发电器市场 3 区 50 号(门市电话:028—6741652)

沈阳金利达游戏批发中心

批发、零售
邮购、维修

购买主机的朋友请注意，由于主机价格每月都有变动，购买时已当时的报价为准，欢迎来电咨询，谢谢!

几年来，承盟全国动画爱好者的支持与厚爱，金利达在不断发展壮大。春节以后，金利达还将以极优惠的价格，上乘质量，回报全国各地的朋友。**现动画 VCD，日剧均 5 元/片，邮费一律 15 元**

名称	片数	飞越颠峰,魔法提琴手	3,1	风之名将,千年女王	2,2	冒险少女娜汀亚,十兵卫	7,1
激情恋爱	6	DNA², 电影少女	5,3	超时空要塞 TV 版,超时空歌	12,1	大运动会,爆笑吸血鬼	6,3
宇宙骑士	16	心跳回忆 - 动画版	2	超时空要塞 - 可有记起爱	2	名称	片数
变色龙	3	樱通信,樱花大战全集	6,2	名称	片数	新无责任舰长,头文字 D	10
名侦探柯南第 4 代	7	名称	片数	超时空要塞Ⅱ,加强版	3,4	银河铁道 999,千年女王	1,2
圣斗士黄金十二宫	13	我的爱神,幸运女神	3,6	超时空要塞 7(电影版)	1	银河少女警察,魔装机神	1,7
浪客剑心珍藏版	3	吸血姬美夕 TV 版,剧场版	12,2	超时空要塞 D7	4	琥珀之追击,GS 美神	1,1
银河英雄传说 TV 版	55	3×3 只眼 1,2 集	4,3	超时空要塞精华篇	6	圣斗士星矢 - 神与神的激战	1
恐怖宠物店,菜菜子解体诊书	2,2	小倩,真女神转生	2,2	天地无用剧场 - 华夏之圣诞	2	- 最终圣战,黄金苹果	1,1
流星花园 OVA 版,剧场版	8,1	课本没教的故事	2	天地无用剧场 - 遥远的思念	2	- 海皇篇,北欧篇	5,6
学园侦探团,铁腕	16,4	JOJO 奇妙冒险,火宵之月	3,2	新天地无用 TV 版	9	- 真红少年,钢铁神兵	1,7
梦中相会,通幽公主	3,6	恋爱侯补生,人鱼之伤	1,1	水晶国的传说 OVA,电影版	3,2	- 钢铁神兵 B'TX	12
海底娇娃兰华,统梦	3,1	98 拳王,99 拳王	1,1	高达 08MS 小队,完结篇	6,1	金田一剧场版,新同居时代	2,1
相聚一刻(上、下部)	16,16	生化危机(1-3),太空 8	1,1	高达 08MS 小队电影版	1	白色猎人,赏金猎人	9,2
名侦探柯南 TV 版	26	街霸 TV 版,剧场版	14,2	高达 0083,剧场版	6,2	逮捕令(1-4),逮捕令剧场版	6,2
银河战国群雄传,亚里安	18,2	饿狼传说,恶魔战士	4,4	高达 F91,高达马沙反击战	2,2	万能文化猫娘,无限地带	6,6
思春期美少女合体机械人	2	待魂 - 破天降魔之章	1	高达 W - 停不了的华尔兹,高达 0080	2,2	女恶魔人,恶男杰特	8,9
地狱老师 TV 版,地狱老	16,1	- 阿修罗斩魔传	2	高达 W - 战场回忆录,高达 0079	4,16	铁铁新世纪,装甲骑兵	4,3
福星小子之爱星球之恋	2	斗神传,北斗之拳	2,2	高达 0079 - 年之战争,大地上的高达	6,9	魔法骑士特别篇,秘密警察	2,4
城市猎人 - 爱与宿命连发枪	2	幽幽白书 TV 版,剧场版	24,2	高达 V(20 周年纪念版)	6	歌布拉,金田一歌剧院的幽灵	2,2
- 百万黄金	1	浪客剑心 - 神剑闯江湖	26	高达 W,Z,ZZ	17,17,16	机动战舰,非常偶像 KEY	2,2
- 海滩之战	1	浪客剑心剧场版,沙罗曼蛇	2,2	高达 V,X,G	17,17,17	花样少年,最游记	1,1
- 便衣女刑警(保镖命令)	2	大友克洋 - 麻木的部屋	2	彼男彼女的故事(1-24)	12	柯南 - 14 番目地,引爆摩天楼	2,2
- 99 城市猎人	2	- 记忆	2	GTO(1-14),烈火之焰	13,14	- 世纪末的魔术师	2
- 犯罪天才(再见我的爱人)	2	- 老人与 Z	2	神密的世界,艾迪龙战将	4,7	- 来自黑暗组织的女子	2
新世纪福音战士 TV 版,剧场版	13,4	- 世界末日	2	橙路 TV 版,剧场版	24,1	- 短篇集,新柯南剧场版	1,5
浪客剑心追忆篇(1-4)	4	- 亚基拉	2	透逗魔道士 TV 版,OVA 版	9,3	魔影紫光,星方武侠	2,6
罗德岛战记 - 英雄骑士传	9	- 迷宫物语	2	A·D 警察,小魔女限时专递	1,1	我是大哥大,灵魂力量	7,9
- 吟游诗忆	6	安达充 - 阳光普照,大学篇	1,2	不可思议 - 朱雀篇,青龙篇	10,9	青之 6 号(1-3),鬼神童子	3,2
口袋怪物 TV 版(宠物小精灵)	15	孔雀王,真孔雀王	3,2	- 恒国篇,延续篇	7,6	守护月天,电脑战队	7,3
强殖装甲 OVA,剧场版	3,1	暗黑破坏神,怪医秦博士	3,3	- 剧场版	2	妖精战士(1-3),特遣队	3,6
金田少年事件薄 TV 版	13	五星物语,七都市物语	1,1	银河英雄 - 污名,白银之谷	2,2	青色宝贝,猛鬼校园	6,6
少女革命 TV 版,剧场版	13,3	圣传,圣水奇缘	2,2	- 朝之梦,夜之歌	2	倒凶十将传,封神演义	2,3
闪电劈雳车,时空转抄	4,5	幽灵公主,风之谷	2,2	- 新战争序曲	2	兽兵卫忍法贴,午夜之眼	2,2
阿尔斯兰战记,众神黄昏	2,1	听到涛声,梦幻街的少女	1,2	银河英雄传说 TV 版(上,下部)	13,14	破邪大星,特搜机动队	3,3
圣子到 BOY,剑风传奇	12,13	魔女宅急便,天空之城	2,2	攻壳机动队剧场版	2	绀碧舰队,比卡丘	2,2
秋叶原电脑组,机动警察	3,2	X 战记,东京巴比伦	2,1	天空战记,魔术士·奥芬	3,9	真夜中的侦探	6
GS 美神 TV 版,剧场版	15,1	玲音,TO HEART	5,1	攻壳机动队(红、兰眼之章)	2		

本中心现备有大量土星游戏，10 元/片，邮费一律 15 元。由于版面有限，不能登录所有节目，请来函索取目录，付回程信封和邮票。

诸葛孔明传	热血亲子	沙丘魔堡 A,B	基连的野望	精灵王纪传	光明力量Ⅲ	神秘医院
三国志Ⅴ	千年帝国	97 拳王	武装雄师 2	死亡之屋	天外魔境 A,B	VR 特警 2
18 岁战机	机械人大战 F(完结篇)	世佳 3 合 1	1945	VR 战士Ⅱ	守护英雄	梦幻之星
快打刑事	街霸 2	街霸 3	苍穹红连队	少年街霸方块	怒·首领峰	击落王时代
恶魔城	疾风魔法大作战	三国英杰传	兰球飞人	泡泡龙	口袋战士	彩京 5
机车 3	吞食天地	龙与地下城 A,B	仙剑奇侠传	樱花大战 A,B	生化Ⅰ	盗墓者
梦幻模拟战Ⅴ	深海惊魂	漫画英雄对街霸	恶魔战士 3	公主王冠	豪血寺 3	魔界村
花小路大作战	迷你裙女警	美女画线	迈向法兰西之路	战国风云	救火英雄	空牙外传

全国 DC 机玩友的好消息: 本中心面向全国广大玩友的要求，现以开展 DC 原版碟换碟业务，详情请参考第二期广告。

DC 配件: 日产原装 128 位 DC 主机 + AV 线 + 原柄 + 专用变压器，售 1620 元邮费 50 元。原装柄 210 元，原装可视记忆卡 200 元，专用单人大摇台 200 元，原装专用方向盘 500 元，原装振动器 160 元，专用 VGA·BOX130 元，RGB 线、S 端子线 35/30 元，专用变压器/原装光枪 50/400 元，以上 DC 配件邮费一律 15 元

DC 原版碟 邮费 15 元

莎木(5CD)	650	英雄潭	550	死亡绯红(枪碟)	450	斗魂烈传 4	430	刀魂 2	430	漫画英雄对街霸	350	EGG 时空战士	400
D 之食卓 2(4CD)	550	电脑战机	500	卡普空战机	400	生体兵器	430	世嘉拉力 2	300	索尼克	200	首都高	400
生化危机 2(3CD)	480	VR 射手 - 2000	500	仓钢骑兵	450	信长野望	500	能量宝石	420	VR 战士Ⅲ	200	JOJO 冒险	450
神机世界 2	530	鬼屋历险Ⅱ	450	梦幻模拟战	550	机动战士高达 2	430	兰色通辑令	350	快打刑事 2	400	光明与黑暗	500
街霸 3	550	魔剑 X	550	创造球会	580	少年街霸 3	400	超能力格斗 2012	330	格斗王 - 99	400	黑色精灵(2CD)	550
死亡之屋 2(含枪)	750	钓鱼套装	550	桃天使Ⅱ(2CD)	480	三国志 4	450	摩托车大赛	150	日本职业摔跤	230		

二手货市场:

索尼机 8 成以上新:主机 + 双柄 + 电源 + 5 张盘	800 元/台	邮费 50 元
土星机 8 成以上新:主机 + 双柄 + 电源 + 5 张盘	500 元/台	邮费 50 元

模拟器天地:所有模拟器一律 25 元(含邮费)★PS 模拟器:Bleem(破解版，随时更新，现为 1.5 中文版，除能玩其他游戏以外，还能玩 FF8，生化 3，前线任务3，圣剑 4，恐龙危机，时空之轮等，全部究极存档)★超任 SFC 模拟器:SNE9X，ZSNES，另拷贝中文超任节目，天地创造 25 元，机械人大战 3 代 15 元，机械人大战 4 代 20 元等，未登节目，电话联络。★机皇(NGO - GEO)模拟器。购买 PS、SS 周边配件的朋友，请参考上几期软件书，不明之处来电咨询。

本中心招收维修索尼 PS，SS 及其它游戏机学员，包教包会，详情电话联系:013604071706

邮购(收款)地址:沈阳市和平区胜利南街 59 号，收款人:马宏杰，邮编:110001
电话(传真):024—23510278　批发专线(仅限批发):013604071706
乘车路线:北站乘 216 路，602 路，203 路到沈阳站或南一马路下车，胜利大街南行 300 米道东南昌中学旁边
本店有专业人员维修 PS，SS 机，速度快，价格廉。

游戏世界精品一族

北京零點游戲
beijing zero gameshop

绝无仅有的 998 元 低价格

原装索尼 PS－9002 型（随机附带标准手柄 2 支、AV 电视连线、说明书、解码直读）欢迎邮购

全套售价:998 元

7501 型 PS 机全套:1060 元
邮资:40 元

敬告顾客: 由于邮购商品有其一定的特殊性及客观性，故本店在此提醒您，在挑选相关商品邮购时，请一定仔细审看本店广告所刊登目录或产品介绍，并请您写清详细地址及联系电话，以免出现差错。另:如您对本广告有不明之处或您需要本店完整的邮购商品目录，请来电、信函或电子邮件联系我们索取免费的相关商品目录。 **汇款、信函及邮件请寄此址:北京地安门邮局 22 号信箱　李维春收　邮政编码:100009　电话:(010)64061101**

名称	价格	邮费
原装任天堂 GB 荧光机	400	20
原装任天堂 GB 超薄机	300	20
原装任天堂 GB 彩显机	660	20

GB 卡带特价销售: 本月本店所有 GB 卡带及相关配件一律按批发价格进行特价零售，品种齐全，保证质量。

GB 周边特价销售: 任天堂原装各种 GB 便携包，制作精美，花色品种繁多，欢迎选购。

批发业务: 本店除经营游戏产品零售项目外，还面向国内同行业者低价批发 PS 原装机、PS 原装长线光头、各种次世代配件。各类 GAME BOY 主机、彩卡、单卡、合卡及相关配件，欢迎各地同行前来洽谈。

店址:北京东城区交道口南大街甲 114 号　邮编:100009　本址不收汇款及邮件

乘车路线:乘 104、108 路车北兵马司站下车，北行 50 米路东（航天工业总工司正对面）

汇款、信函及邮件请寄此址:北京地安门邮局 22 号信箱　李维春收　邮政编码:100009　电话:(010)64061101

维修及保修相关事宜

维修服务
换索尼 PS 机原装长线光头 290 元 换索尼 PS 机原装拆机光头 420 元 换世嘉 SS 机原装 JVC 光头 130 元 换 PS 电源板 110－240V 通用 65 元　其他各类主机维修，收费低廉。

保修服务
所有主机类商品均配有使用说明及保修卡，并承担保修项目以外的商品维修服务。所购 GB 卡带等软件类商品，均配有原厂记忆电池。并提供相应包换坏卡服务。（2 周内免费更换）

换卡服务
凡于本月在我店购买 GB 卡带，均可凭销售票在我店免费换卡一次，绝无任何手续费及折旧费。



PS2 强势推出
敬請電話垂詢

北京心跳游戏精品店

批发　零售　邮购　预定

PS2 已出又给玩家以惊喜，心跳可让您先睹为快，并为您提供各类周边精品在这其中更为 DC 发烧友提供了购买全球限定版 DC 套装的机会。

DC 软件齐全，新盘快速，价合理，稳定。　继续为您提供完善的 DC 租盘、换盘服务。
每月两款 DC 盘:苍钢之骑兵 260 元　红线飙车:260 元
DC 单机(原装配置)1480 元　DC 套机 2220 元(记忆卡、振动器、一张盘、电源、AV 线、手柄、保修卡、换盘卡)

商品	价格	商品	价格	商品	价格	商品	价格
DC 手柄	160 元	SNK 与 DC 连接线(原)	280 元	精典机种 7501 型套机	1280 元	PS 组装枪	80 元
DC VGA(组装)	120 元	DC 方向盘(原)	450 元	PDA(日本原装)	380 元	PS 方向盘(振动)	280 元
DC 电脑战机专用手台	550 元	DC 记忆卡(原)	180 元	PS NAMCO 原装赛车手柄	120 元	PS 摇杆组装	80 元
DC 振动器(原)	160 元	百代手掌机(送卡)	980 元	PS 电车 GO 摇杆	680 元	PS 摇杆(原装)	140 元
DC 摇杆	240 元	DC VGA(原装)	680 元	PS 原装枪	160 元	PS 方向盘	140 元
SNK 彩色 16 位手掌机(送卡)	880 元	DC4M 大容量记忆卡(原装)	300 元	PS 普通原装手柄	60 元		
DC 套枪(含盘)	720 元	BEAT 手掌打碟机	280 元	PS 原装振动手柄	120 元		
DC 六键格斗手柄(内带振动)	340 元	PS 新型号 9000 系列套机	1080 元	PS 跳舞垫	60 元		

原装日本画册推荐目录:

书名	作者	书名	作者	书名	作者
血姬美夕	作者:垣野内诚美	高达系列资料设定集		宫崎骏作品系列	作者:宫崎峻
天野喜孝画集 妖精	作者:天野喜孝	EVA 新世纪资料设定集		获原一至画集	作者:获原一至
天野喜孝画 美天(新)	作者:天野喜孝	桂正和作品集	作者:桂正和	尾崎南作品集	作者:尾崎南
美树本晴彦画集 后夜祭	作者:美树本晴彦	士郎正宗作品集	作者:士郎正宗	浪客剑心作品集	作者:河月伸宏
心跳回忆资料设定集		攻壳机动队	作者:士郎正宗	园田健一作品集	作者:园田健一
高田明美画集	作者:高田明美	郑问画集	作者:郑问	樱花大战资料设定系列	作者:藤岛康介
时织人	作者:小林智美	逮捕令	作者:藤岛康介	由贵香织里画集天使禁猎区	作者:由贵香织里
漆原智志画集梦幻模拟战	作者:漆原智志	都筑和彦作品集	作者:都筑和彦	清水玲子画集	作者:清水玲子
		岛山明作品集	作者:岛山明	SNK 世界	

因种类繁多，故列举部分目录，如需详细目录每份 10 元。

地址:北京市交道口东大街 172 号　邮编:100007　联系人:郑志刚、郑洋

电话:(010)64021541　E－mail: heartnet@public3. bta. net. cn

北↑　鼓楼东大街　交道口　M 麦当劳　交道口东大街　中国工商银行　★本店

玩友神州社会员杨子江开办（LV.64，职业：教皇）
闯关族挚友，信誉的保证

天津海虹游戏

土星、索尼烧友福音

我店现推出最新型号原装PS套装机器，保证原装光头. 9001型1200元；9002型1160元；9003型1250元. 特别推荐9003型（亚洲版，产地日本，非水货），电压适应范围广（110－－240伏特），通盘率高，附中英文说明书及香港代理公司全中 文说明书各一份. PS套机标准：主机＋双手柄＋电源＋AV线直读＋记忆卡＋金手指模拟盘＋任选5张银碟。随机购买其他 配件游戏一律8折。机器邮费50元/台。我店机器货源充足，随时现货，发货前主机配件均反复测试，请玩友放心。

土星金碟（动作过关）庆应游击队；侧影幻像；新忍传；守护英雄；花小路大作战；爆笑三人组；梦精灵 Night s；3D炸弹人；洛克人 X4；盗墓者；忍者丸；忍者查查丸；索尼克合集；索尼克赛跑；大力士2；快打 刑事；破坏城市；蜡笔女神；恶魔城；侏罗纪公园；太郎丸；龙与地下城（2CD）；电梯大战；骨头 先生（2CD）；吞食天地2；魔法疾风大作战；救火奇兵；时空游侠（格斗）VR战士对格斗之蛇；饿狼5；豪血寺一族3；漫画英雄；西曼对街霸；漫画 英雄对街霸；东京番外地（2CD）；生与死；少年街霸2,3；街霸合集（2CD）；VR战士2；Q版 VR战士；96拳王；97拳王；恶魔战士2,3；格斗战斧；电脑战机；斩红郎无双剑；天草降 临；格斗之蛇；真人快打合集；大头拳击；全日本摔交；真人摔交；罗媚斗；斗士历史；水浒演武；伟大龙珠传说；七龙珠真武斗传；零式装甲；VG女子格斗；神凰拳；（体育类）篮球飞人；98NBA；98NBA LIVE；FIFA97；FIFA98；98世界杯；98世界杯 WLS；炎之射手；98法国之路；J联盟足球；战术足球；GO GO足球；实况棒球3；97冰球；冬季奥运会；98滑雪；台球3；美少女台球（2CD）；世嘉拉力；梦游美国；F1赛车；TT摩托；首都高速赛车；老虎机；危机制造者；格林威志赛车；Q版赛车3；公路最强赛车；格林威治赛车（射击类）越南战役；机动战士 Z 高达上，下篇（2CD）；高达3；重装机兵2；死亡之屋；战区51；妖霸天下；VR战警1,2；苏美坦克战；飞龙2；究级虎战机；雷鸟5；巴沙根战机；四国战机；海底大战争；战国；1945 /1,2；武装飞鸟 gunbird；冲破火网；雷电风暴2；逆鳞弹；怒首领峰；苍穹红莲队；采京太阳表决；BATTLE战机；阿帕奇直升机；棉花小魔女1,2；空牙外传；西部枪手；武装雄师1,2；青春派沙罗曼蛇；（RPG,SLG类）武士道列传；银河之星；银河之星2（2CD）；LUNAR魔法学园；格兰蒂亚（2CD）；白发魔女（2CD）；冒险活剧；天外魔境（2CD）；银河 英雄传说；亚鲁巴战记；绿野仙踪；公主王冠；光明与黑暗；光明与黑暗外传；精灵王；灵魂黑客（2CD）；真女 神恶魔全书；伊苏国合集 水浒108星；仙剑奇侠传；王国传说2；三国4,5；光明力量1,2,3；命令与征服（2CD）；梦幻模拟战1＋2,3,4,5；龙之力量1,2；炼金术士；魔剑美神；少年兵团；便利店时代；大航海时代2；大航海外传；太平洋之岚2；大战略1,2,3；机器人大战F；机器人完结篇；樱大战1（2CD）；樱大战2（3CD）；魔兽争霸2；惑星强袭（2CD）；SD高达G世纪；信长天翔记；信长将星录；三国英杰传中文；三国孔明传；毛利元就；仙窟活龙大战（2CD）；皇家骑士团1,2；魔幻侠影；魔法骑士；梦幻之星合集；文明；巴洛克；剑与魔法；少女革命（3CD）；魔法少女（2CD）；人神大战；龙之力量外传；太阁立志传2；基伦的野望；基伦的野望资料篇；黑色细胞；战斗之旅；维新之岚；失落古代文明；新装大开店；巫术合集；数码暴龙；（AVG,育成；桌面类）生化危机；异灵（EO,4CD）；月花雾幻潭（2CD）；深海恐惧（2CD）；南极 冰怪；街（2CD）；神秘岛中文；无人岛物语；百物语（2CD）；心跳回忆；藤崎诗织个人珍藏集；彩之爱歌（2CD）；旅立之诗（2CD）；恋爱魔法学园；美少女梦工厂3；钢铁女友（2CD）；卒业；首映日2（2CD）；恸哭；放课后恋爱俱乐部（2CD）；黑之断章；赌城拉斯维加斯；同级生麻雀；究级麻雀R；麻雀狂时代；96麻雀狂时代（2CD）；雀帝（2CD）；实况麻雀；实况麻雀2（2CD）；麻雀学园 祭；妖精麻雀中文；麻雀2,3,4（1CD）；恋爱麻雀花札；夏色麻雀；海滩麻雀；恋之麻雀；EVA麻雀；上海麻雀；山海关麻雀；泡泡龙1,3；街霸方块；樱花方块；樱桃小丸子；动物方块；卡片召唤师；大富豪2；；世嘉三四郎；皇帝游戏（2CD）；摄影；森高千里（2CD）；射杀旅战飞机；樱通讯；YO－NO（3CD）；真人冒险大作 8CD幽灵，45元含邮费，存货不多，预购从速

索尼金碟 皇家骑士团2；太空战士4,5,6；万达尔之心1代；妖精战士1,2；大航海时代2；大航海时代外传；前线任务抉择；凝望骑士；太空战士1－6代资料盘（1CD）；少年街 霸1,2；CAPCOM合集5；街霸合集（2CD）；幻想水浒传1；D之食卓（3CD）；少年兵团；盗墓者1代 完美版；亚特兰大奥运会（KONAMI）；妖精战士怪物赌场篇（2CD）；新机器人大战；新SD战国传机动武者大战；日版生化危机2震动版（保证不定版，2CD）；心跳纪念品；虹色 青春；彩之爱歌（2CD）；心跳方块；心跳放课后；高达格斗之王1,2；太阁立志传2；；WILD ARMS1代；三国志霸王大陆；钓鱼太郎；神秘医院（2CD）；双截龙；铁拳1代；维新之岚；四国战机；星际格斗（CAPCOM）；鬼魂力量1；爆走兄弟迷你四驱车；J联盟育 成足球；天下统一；黑之剑；阿兰多拉1代；第一猎手；浪漫传说1代英，日版；足球自由 人；织田信长；大运动会；超魔神英雄传；山脊赛车3；拳王京（好版）；龙的最终进化形 态；三国孔明传；毛利元就；暗黑破坏神（动画版）；双面女郎（2CD）；拥抱季节（2CD）；森巴结它（2CD）；雪割之花（2CD）；樱花传说（2CD）；L的季节；七大文明；REFRAIN LOVE 一代；REFRAIN LOVE 二代（2CD）；雅达利经典30合一；封魔传奇（beyond the beyond）；RPG创造室；玛莉工作室；艾莉工作室；超人学园钢帝王；苍狼白鹿4成吉思汗；R－TYPE；雷鸟5；沙罗曼蛇大战略；胸骚预感；打碟机 DJ一代（2CD）；DJ二代（2CD）；DJ三，四代；暴力摩托1代；ps 5903，9000系列机型专用金手指模拟器；异度装甲英，日文版（2CD）；波波洛克物语1，太空战士7日版（3cd）；太空战士7国际版（4cd）；太空战士8英文版（4cd）

1. 本店PS，SS金碟15元/张，邮费2张6元，两张起邮，以后每增加1张加1元邮费；10张以上（含10张），每张邮费1元，全部金碟保证现货。
2. 本店PS普通碟一律5元/张，邮费1元/张，包含最新上市节目，10片起邮。和金碟一起购买可以5张起邮。新节目请参考相关杂志预售表，因经常有延期发售情况并且销量很大，购时请多写备选节目，节目单装订成册，印刷精美，5元1份。
3. 小本PS攻略书40余种，2元/本。最新热门节目完全攻略书，时空之旅，时空之旅2，妖精战士3，晶莹之露，地狱方舟，女神异闻录2，寄生前夜2，大航海时代4，龙骑士传说，修道院之谜等，世纪末吸血鬼，女神传说，午夜列车，放浪冒险潭，5元/本。以上攻略邮费一本2元，两本3元，每加1本增加1元邮费。圣剑传说，实况足球4彩本攻略，10元/本，邮费5元/本。
4. 优质彩色银碟动画片，现总计200余种，新品种陆续上市中，索取目录请来函附上回函信封及1元邮票，动画片8元/张，确保质量上乘，邮费不论多少一律10元。
5. **本店应玩友要求增加EMS特快专递服务，您只要再加上25元特快费，我们将以EMS特快发货，保证无破损无丢失，发货后3日内保证收到。**

邮购地址：天津市和平区兴安路185号　　邮编：300020　　收款人：杨子江　　联系电话：020－27308685　　E－MAIL：yzjrpg@188.net

注：邮购时请务必写明详细地址及邮编。汇款30日内未收到货的玩友请来电查询。

本书汇集了大量动漫经典名作
及专题文章，图文并茂，精彩绝伦！



梦幻总动员·续2

全书192页彩页，40页黑白页
顶级豪华，定价仅为20.00元



全面网罗1999年上半年GAME攻略
彻底分析1999年上半年街机大作

《偶像时尚》即将推出

时代之脉搏　流行之时尚

这是由本编辑部编辑制作的最新作，该书分为以下几个部分：

一、影视最前线：主要介绍目前最引人注目的大片内容，其中包括有演员介绍，影片风格分析，以及有关拍摄技巧与思想内涵的评论等等。由浅入深，通俗易懂，着力于普及影视文化和影视知识。

二、偶像全接触：在这一部分将会向广大读者介绍当今最具魅力的明星偶像，包括他们的身世背景及所有作品等等。

三、环球采风：带领读者去领略域外风情，这部份的文章图文并茂，知识性与可读性均十分之高。

四、流行音乐：主要以日本最流行的歌手与乐曲为主。其中不仅有对于相关音乐专辑的概括分析，还有富于感情的评论。

本书主要面向青少年读者，内容以流行话题为主，风格清新纯朴，文字活泼明快。主要宗旨并非片面地鼓励偶像崇拜，而是在于引导流行，向广大青少年读者介绍有用的知识，帮助他们更好地把握时代发展的脉搏。

全书160页全彩　定价仅为9.80元　32开　3月下旬上市

邮购信息

应广大读者要求，为了便于广大读者收集本刊，现将本部所存的部分书籍告之读者，有需要以下书籍的读者请直接汇款至：北京清河邮局062信箱　邮购部　邮编：100085，进行购买，每本书请附2元邮费。

电子游戏《秘技宝典·续》 原定价18.80元　优惠价10元	《电子游戏与电脑游戏'98上、下半年合订本》 定价：各28元	《电子游戏最新指南与攻略之二》 定价：22元	《三周年纪念号》 定价：6.5元
《电子游戏与电脑游戏'96合订本》 原定价28元　优惠价22元	《电子游戏与电脑游戏'99上半年合订本》 定价：28元	《电子游戏广场11、12、13、14、15》 定价：10元	《梦幻总动员》 定价：20元
《电子游戏广场7》 定价10元	《电子游戏96典藏本》 原价：22元　优惠价：15元	《电子游戏97典藏本》 原价：22元　优惠价：15元	《梦幻总动员续》 定价20.00元
《电子游戏与电脑游戏》99年11、12月刊 定价各6.50元	《电子游戏与电脑游戏世纪版》 定价6.5元	《梦幻总动员1、2》 定价12.50元	《电子游戏与电脑游戏》2000年1、2月号 定价各6.5元
《梦幻总动员续2》 定价20元	《剑魂》 原价25元　优惠价：20元	《电子游戏最新指南与攻略之三》 定价：22元	《电脑游戏最新指南与攻略》 原价：22元　优惠价：15元

以上书目，因数量有限，欲购从速！！

①邮购地址：北京市清河邮局062信箱　邮购部　邮编：100085
②注明邮购书名及册数（另加邮费2元），字迹清晰工整地址详实以免误寄。
③如有因邮寄失误而未能收到邮购书目的读者请打咨询电话：010－62924382

招聘启示

本刊因发展需要，现招聘下列人员：

1. 文字编辑一名。要求：30岁以下，大学本科以上学历，吃苦耐劳，认真负责。
2. 日语翻译一名。要求：30岁以下，大学日语专业学历，对电子游戏有一定了解者优先。



极速危机

——完全流程攻略及真正结尾出现方法

机种:PS 厂商:SCEI 类型:AVG 媒体:CD－ROM×2

执行任务时重要的几点说明及建意

最低限度的被伤害为作战的基本原则

游戏中基本上为枪战的场面，在对战中胡乱开枪不仅浪费子弹还不能命中敌人，因此一定要等瞄准镜出现时再进行射击，而瞄准镜的出现率就是实际的命中率，根据我双方的状态不同，敌方的命中率有极大的变化，根据以下的资料大家可以很清楚地看出命中率的变化。



我方状态	敌站立	敌下蹲
站立	88%	75%
步行	63%	63%
跑	50%	50%
下蹲	25%	88%
滚动	13%	63%

例外：在接近战及手雷攻击时，因为敌我双方的位置快速换及手雷因地形不同而产生出的不同的爆风，使得双方的命中率都不能确定。

有关于瞄准器的注意事项



瞄准器会根据敌我双方的距离而产生颜色的变化，色彩由黄→桔黄→红逐渐递变，而单发子弹的威力也会逐渐上升。

如果没有看到瞄准镜那么……

当敌人没有处于画面内，那么怎么才能发现有敌人或是能瞄准呢？首先，我们建议不要让这种情况发生，因为一但这种情况发生，则对我方十分不利，但如果只能在这种情况下进攻，请注意主人公的举枪动作，如果有一瞬间主人公把枪平举，则说明有敌人存在且已经瞄准。

有可利用的箱子的场合



在有箱子存在的场合，应合理利用这种“障碍物”。首先应占据箱子，以其为作战的“盾牌”，一但敌方攻击时，应立即下蹲。

白兵战的回避动作



在近距离与对手相遇马上采用回避动作，因为一但攻击对手，则对手会立即反击，就算把其消灭流弹也会命中我方。

拐弯及死角的利用



像我们在枪战片中常见的场景一样，玩者应首先占据拐弯及死角这种极利于战斗的位置，随后不应急于投入战斗，因为敌人不可能攻击到你。

上级者，永远的白兵战



想要成为真正的高手，就用空手格斗去与所有的普通敌人都对抗吧！不过这里提醒大家对战中千万不要过份贪多，几下攻击后立即回避。

在周围什么都没有的场合



首先应确定有没有敌人存在，如果有敌人的话，在瞄准镜出现一瞬间应立即攻击，攻击结束后在第一时间进行横滚。

通信是调查的主要手段

这里的设计很像“燃烛战车”，主人公有一台专用通讯机，这里不仅可以获得游戏中的有关资料，还可以就许多道具的使用及迷路的解快方法而询问上司，当然这一设定是专门为人初学者而设计的，对于上级者来说，通信机基本无用。



超攻略道场

游戏流程

装甲车中有导弹配置，马上脱离15号车厢。

用特殊的卡片打开被锁的门。

15号车厢1F处用胶片可得到道具。

用手中的特殊道具交换胶片。

与敌人BOSS战斗，胜利后得道具。

打开武器库大门，得到专用武器。

与总指挥部连络以后前往16号车厢。

贵宾室中有机密的文件。

在追赶大使的途中可以得到武器。

再次找到有关大使的消息。

大使救出

3号车厢2F中的抢救室中有事件发生，而且这里还可以得到强力的武装，这是救出大使的必要武器，所以无论如何一定要得到。



机密的情报

这里是应该由大使来掌管的机密情报，其中是本国与黑社会组织进行交涉的所有资料，因此在离开之前一定要把它带走。



行动的步骤

得到机密情报以后，具体的行动步骤基本上可以按照无线电中总指挥所制定的方案去执行，当然也可以提前完成其它任务。



对人最强武器入手

3号车厢的第一层可以得到小形的钥匙，用它打开武器库的房门便可以得到本作品中最为强力的武器。本武器威力与射程都相当的高，十分好用。







5号车厢

这里其实是16号车厢中返回的敌人。无心恋战的他投降了，从此人口中可以得到一定有用的情报，之后要进入6号车厢的内部。





7号车厢

在这里敌人把对人战专用地雷与红外线瞄准器配合使用，因此通过这里十分的困难，建议多带恢复体力的道具。

RAIL GUN的强力攻击

在10号车厢顶层有敌人BOSS登场，这次对方使用了全新的武器，所以一定要小心应战。

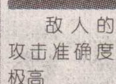


RAIL GUN

在超远距离时一般敌人采用平行射击，被扫射的地面会爆炸。

岩石类攻击……

当敌人采用落石攻击时，因为攻击范围很大，所以基本上是不能回避的，因此在这里多使用道具吧！



敌人的攻击准确度极高



游戏流程



最后决战，之后可以观赏结尾。

1号车厢前端启爆装置解除。

进入1号车厢，得到最后的道具。

列车暴走，神话作战开始了。

三个启爆装置进入解除状态。

4号车厢1F中进行导弹解除。

不同情节

如果之前把机密光碟带出来，那么在这里就会发生这段情节，如没有携带则不会发生。



胶片

15号车厢内部得到必要道具以后就可以发生以下的事件，如没得到此道具则不发生事件。

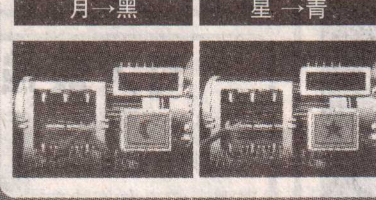
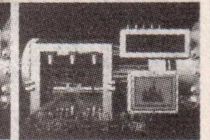


神话作战

以下是三个起爆装置，核武器的弹头在1号车的前头，所以必须按照以下的顺序来进行密码的解除工作。

这里同样也是一个分支，而且是这部作品的最后分支，所以在这之前一定要SAVE，避免发生意外的变化。

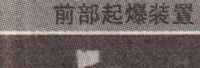
月→黑	星→青	宫殿→赤

起爆装置

4号车厢开始此事件，时间限制为10分钟，顺序是15号车厢;2号车厢，按以下图中所示顺序自然就可以真正解除起装置了。

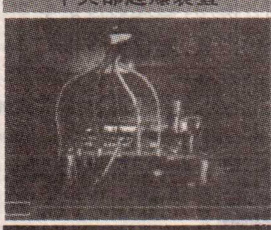
前部起爆装置




白→赤→青



中央部起爆装置

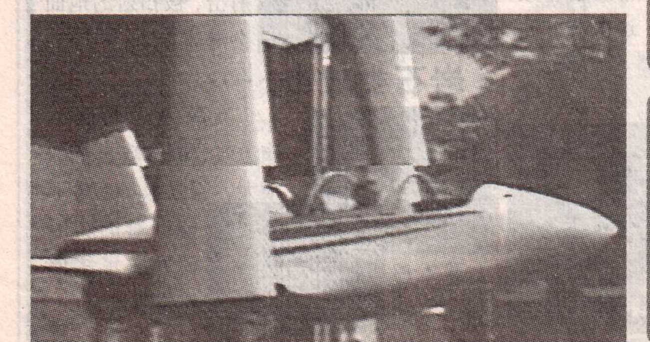


赤→白→黄

后部起爆装置



赤→黑→绿



最后一战

一切危机解除以后，便可以与敌人进行最后的一战了，敌方的BOSS将在本次作战中毙命，不过这场战斗会很困难。

对方攻击形式很多，按照对方的攻击方式来分共有四种，只有在进行普通武器攻击时，我方才不太具有危险。



回避范围小



下方安全



连续攻击



导弹攻击

有关于事实的真象

击倒最终的BOSS以后，就会有有关于这部游戏的所有分支路线以及道具变化的所有的资料出现，所以想玩第二遍的朋友一定要看。



召唤骑士

彻底攻略第一弹

机种:PS　类型:S・RPG　厂商:FLIGHT-PLAN　发售日:发售中

物语序盘的“第0话－第5话”彻底攻略!!

今回攻略的第一回，我们将介绍游戏序盘的第0话－第5话的完全攻略！在下面我们将把游戏的各章节战斗详细攻略，迷拟游戏及其它重要要素作一下彻底解说。另外，我们还把召唤魔法数据作成了列表，以更大家参考。





领悟战斗的基本要点

在战斗中，攻击的方向与高低差的不同会对给予敌人的伤害有很大影响。另外，在战斗中如果敌人被我方人员包围，那样给予敌人的伤害就会上升，所以尽量不要单独行动。活用这些要点就会持有胜利的钥匙。





召唤魔法数据和作成LAST大公开!!

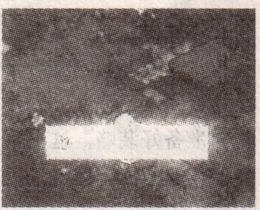
下面我们将把这回的攻略范围内的召唤魔法数据和アクセサリ与サモナイト石的组合的列表一举公开！在游戏中要灵活运用召唤魔法及武器和防具的作成。

召喚魔法データ

名称	MP	効果範囲	効果
アーマーチャンプ	30	単体	攻撃力アップ
イビルファイア	35	単体	小威力のダメージ
がんばるにゃー	40	単体	攻撃力&防御力アップ
シャンプーライム	45	5×5マス	ステータス異常を回復する
タマス	42	単体	小威力のダメージ+暗闇
テテ	30		テテ(ユニット)を召喚する
ヒポス	42	単体	小威力のダメージ+眠り
ヒポス&タマス	70	5×5マス	中威力のダメージ+ステータス異常
ビームロイド	46	3×3マス	中威力のダメージ
プチメテオ	25	単体	小威力のダメージ
ブラックラック	64	5×5マス	中威力のダメージ+沈黙
ポワソ	30		ポワソ(ユニット)を召喚する
ミョージン	30		ミョージン(ユニット)を召喚する
やるきないにゃー	40	単体	攻撃力&防御力ダウン
ライザー	30		ライザー(ユニット)を召喚する
リプシーパピー	20	単体	HP小回復



▲确认左表的召唤魔法的效果在实际情况中合理使用。



▲作成的武器和防具有很多是很强力的道具。

召喚魔法&アイテム作成リスト

アイテム名	サモナイト石				
	機	鬼	霊	獣	無
青い首輪	×	竹刀	ポワソ	テテ	×
暁の腕輪	攻殺ナイフ	竹刀	怒りの鉄拳	やるきないにゃー	剣
悪魔の名刺	×	×	カルナセイバー	×	×
ウィルスガード	アーマーチャンプ	×	×	×	×
オカリナ	ベイグナード	×	×	×	プチメテオ
銀箔のボード	ガスロボット攻撃	×	×	ネオプレート	×
黒曜石の指輪	冥妖の衣	竹刀	ブラックラック	スレッショルド	鷹式月弓
赤光のランプ	鉄パイプ	竹刀	怒りの鉄拳	シャンプースライム	×
鉄の冠	鉄パイプ	ベイグナード	イビルファイア	ベイグナード	ベイグナード
トゲのついた首輪	×	怒りの鉄拳	×	がんばるにゃー	×
謎の爪	×	×	×	テテ	×
ペンダント	×	×	ポワソ	×	×
勾玉	×	ミョージン	ポワソ	×	×
松のかんざし	アーマーチャンプ	カストロスメイル	ポワソ	フレイム・タン	ミョージン
燃えさかるランプ	×	×	リプシーハーピー	×	×
柔らかい骨飾り	ヒポス	タマス	タマス	ヒポス&タマス	ヒポス

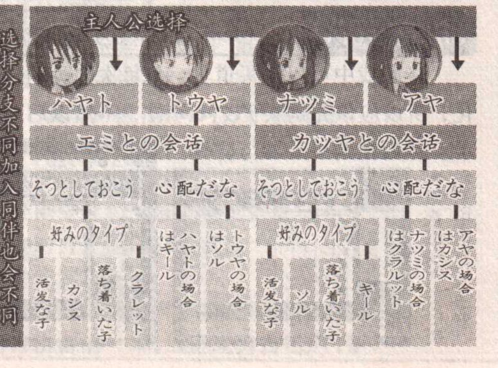
CHECK POINT　游戏开始前选择不同的选项就会得到不同的同伴。

第2话中同伴朋友(是4个同伴中的其中1人)如果选择不同的选项就会发生变化请看右图，自己选择相应的选择来决定自己的同伴。



▲放学后会有分支出现，将会影响到加入的同伴。





第0话 プロローグ

游戏是以现实世界中的放学情节开始的，接下来就会出现选项，这里出现的选项将决定你的同伴，所以请慎重选择。之后，主人公被召唤至异世界。这里也会有选择项出现，但只要基本的选择就行了。接下来物语开始进行战斗。



▲放学后主人公被召唤到异世界。



▲主人公遭到两个青年的袭击，战斗突然开始。

1st. Battle

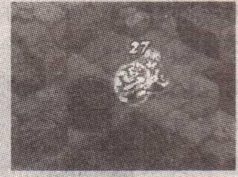
胜利条件：敌人全灭

试身手的第一站 采取防御型战术

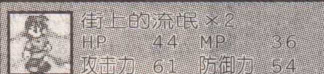
这是最初的战斗，敌人的实力相对而言是比较强的，所以真正面对它们的战斗是很危险的。战斗中要慎重考虑攻击的方向，地型的高底差，并且把敌人的1体引诱出来攻击之，基本上属于防御待机型战术。在初期设定中是没有“反击”的设定的，所以要在战斗开始之前把其设置好。战斗中败北条件是主人公被打倒。







出现敌人



街上的流氓×2			
HP	44	MP	36
攻击力	61	防御力	54

第1话 最初的战斗

这一话可以在地图上自由移动与场所里所有人进行对话，当得知事件后，就会以事件标记表示出来。当移动到有事件标记的场所就会发生战斗，因此应在去之前准备好装略。这里第一回战斗同伴ガゼル会加入，第二回战斗レイド和エドス就会加入成为同伴。这样战斗力就会大增加。



新同伴介绍

●レイド
攻击力、防御力高，适合接近战，应放在前线。

●ガゼル
攻击力低，擅长远距离攻击，后方支援型。

●エドス
HP高，攻击力高，适合前线战斗。

2nd. Battle

胜利条件：敌人全灭

主人公与ガセル两人对敌一体集中攻击

这场战斗，只有主人公与ガゼル2人登场，战斗开始后，因为主人公的能力比ガゼル高，所以不要把ガゼル放在最前线，让它进行远距离攻击。先正面引诱“短剑使い”再诱出“斧使い的1个敌人，将敌人集中击到。另外，我军的开始地点位于台阶上，这个地形有利于战斗的发展，但在战斗要注意自己的HP。



出现敌人



短剑使い×2			
HP	50	MP	36
攻击力	61	防御力	54

斧使い×1			
HP	64	MP	34
攻击力	68	防御力	52

3rd. Battle

胜利条件：敌リーダー击倒

レイト和エドス在前线一起进行进攻

这场战斗出场人物会有主人公、ガゼル、レイド、エドス四人登场，这场战斗的主要目的就是击倒リーダー的バノッサ。先把能力高的レイド与エドス放置在前线上，一口气进攻下去。但基本上还是以守势将敌人1体一体的击倒。攻击バイッサ时可能要用到回复道具，因为它的攻击力很高。



出现敌人



短剑使い×2			
HP	57	MP	40
攻击力	68	防御力	54

斧使い×1			
HP	72	MP	36
攻击力	77	防御力	54

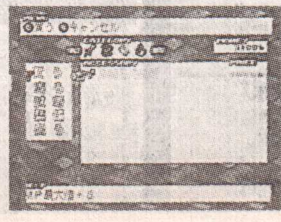
ソード使い			
HP	61	MP	45
攻击力	80	防御力	60

バノッサ			
HP	81	MP	45
攻击力	91	防御力	67

CHECK POINT 初心者的购物讲座

在游戏中可以购买道具，而每次购买的道具都会有变化，所以应该先购买アクセサリ，不然以后可能就买不到了。然后在购买武器与防具。


▶随着游戏的进行商店里的东西也会改变。



CHECK POINT 屋顶上两个小孩的会话

在第1话的章节最后，会有对话的事情发生，先选择要与之交谈的对相，然后就会进行对话，对话的内容主要是日常所发生的事件，所以自己选择自己想谈的就行了。





第2话 その名を知る者

在アジト的地图上，按照ガゼル的部屋→台所→玄关的顺序移动，来到玄关就会有事件牌表示，然后事件发生，进入战斗。在2回连续战斗后，可以在这里的商店购买装备品，同时可以进行召唤合成，在2回战斗后会有同伴加入。



▲与リプレ对话会得到道具。



▶准备工作完成后就前往玄关。

新同伴介绍


●ソル
MP与INT高的魔法类型的角色。因为攻击力高，可以放在前线。


●キール
能力与ソル相同，澶长魔法，可以装备3个召唤魔法。


●カシス
能装备3个召唤魔法，MP高，放在后方使用。


●クラレット
MP高，属于魔法类型的角色，能力与カシス相同。攻击力差。

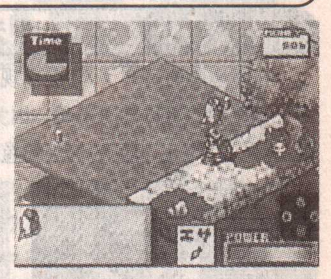
CHECK POINT 在フリーバトルエリア进行练级

在这个章节中，可以利用フリーバトルエリア与敌人自由的进行战斗，在这里可以得到很多经验值来提升我军的级别。随着故事的发展，这种地方会越来越多，大家要好好利用它们来升级。



CHECK POINT 可以得到很多金钱的钓鱼游戏

与台所的リプレ对话，就会出现钓鱼这个迷你游戏，在游戏中你可以钓到鱼或者是宝箱，然后用它们来换取大量的金钱。所以要抓住这个机会，多钓到一些物品来换钱。



4th. Battle

胜利条件：敌人全灭

提前站在高台上 有利于战斗的发展

我军初期配置的地方位置很低，如果正面对战的话地形是很不利的，我军成员应沿着地图左方先移动到左边高台上，然后让レイド和エドス先头集中攻击敌人一体。



出现敌人

敌人	HP	MP	攻击力	防御力
斧使い×3	81	38	87	60
ソード使い×1	68	48	96	68
剑使い×1	72	46	98	72

5th. Battle

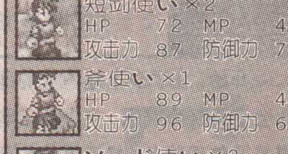
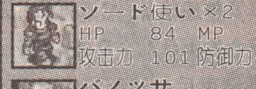
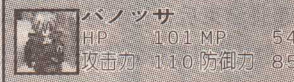
胜利条件：敌人全灭

以守势为基本 轻松战胜敌人

战斗开始我方处于被敌人包围的状态，容易受到敌人的集中攻击，应先后退，再让レイド和エドス在先头，引诱敌人一体，逐个将敌人击倒。



出现敌人

敌人	HP	MP	攻击力	防御力
短剑使い×2	72	46	87	70
斧使い×1	89	42	96	68
ソード使い×2	84	51	101	74
バノッサ	101	54	110	85

第3话 金的派阀

事件牌会在一开始就表示出来，从街的地图移动到アルク川就会有事件发生并进入战斗。这个章节完成后，会多出两个フリーバトルエリア地方，要好好利用。



CHECK POINT 到ガレフの森与スウォン对话

从街道出去往ガレフの森移动，会遇到名叫スウォン的少年，他告诉主人公森林里有怪兽出现，最好不要靠近。

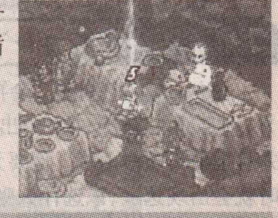


6th. Battle

胜利条件：敌人全灭

呼出ユニットタイプの召唤怪兽

在这场战斗中，敌方的魔精タケシー和イムラン是可以使用强力魔法的敌人，所以必须用ユニットタイプの召唤怪兽作为盾牌，然后主人公一口气将其击倒。



出现敌人





敌人	HP	MP	攻击力	防御力
剑兵×2	79	48	105	78
ソード兵×2	74	51	101	74
弓兵×1	60	51	114	64
魔精タケシー×1	78	54	112	92
イムラン	105	58	110	85

第4话 さまよう拳

这一章与第3话差不多，在一开始就会有事件牌表示，按照提示来到繁华街就会出生事件进入战斗，在这章的商店里的商品（武器、防具、アクセサリ）会有一些变化，虽然它们的价格很高，但是都是强力的道具，所以很值得购买。



▲当事件发生后，ジンガ就会成为同伴。

新同伴角色


●ジンガ
擅于接近战的角色，拥有HP回复的特殊能力。

7th. Battle

胜利条件：敌人全灭

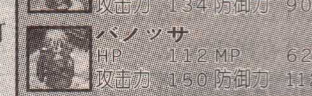
先打倒敌人一体再将敌人个个击破

这场战斗的敌人实力很强，先在地图上把敌人分散，然后一个一个的击倒。注意，使用弓箭的敌人，他的射程范围很广，应使用召唤魔法，先将其打倒。然后使用相同魔法将バノッサ打倒。



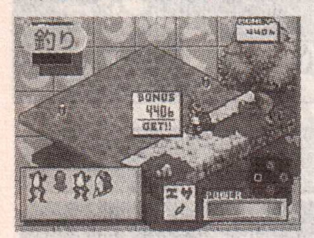
出现敌人

敌人	HP	MP	攻击力	防御力
短剑使い×2	87	51	135	101
斧使い×2	106	46	149	98
ソードド使い×2	76	46	134	90
バノッサ	112	62	150	112



CHECK POINT 可以进行新的迷你游戏

在街地图的南スラム，会出现新的迷你游戏"ねこの仕草当て"，这个游戏可以随时来玩。因为这个游戏可以得到钓鱼用的饵，这样就可以用得到的饵去钓鱼，从而得到大量的金钱。





CHECK POINT 在フリーバトルエリア收集サモナイト石

フリーバトルエリアの"召唤仪式迹"这场战斗结束后可以得到每种サモナイト石各一个，如果想得到很多的アクセサリ，就必须尽可能的去收集サモナイト石。并且可以与召唤魔法合成，强化战斗力。





第5话 追忆的荒野

一开始，在アジト地图上的部屋3会有事件牌表示，先去商店购买道具及整理装备，然后再前往部屋3就会发生ラムダ事件。当ラムダ事件结束后，这个同伴就会离去，但是你可以得到他的一个强力武器或者是防具。





新同伴介绍

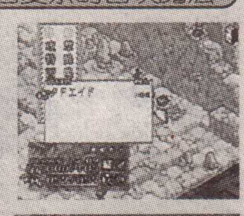

●ジンガ
与レイド相同，是属于接近战的角色。

8th. Battle

胜利条件：敌人全灭

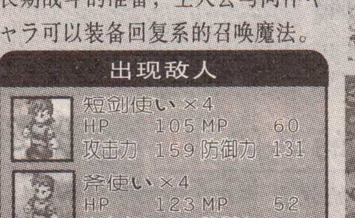
主人公与同伴装备回复系的召唤魔法

这场战斗，主人公会与同伴キャラ、ラムダ三个人一起进行战斗。因为敌人数量众多，所以要作好长期战斗的准备，主人公与同伴キャラ可以装备回复系的召唤魔法。



出现敌人

敌人	HP	MP	攻击力	防御力
短剑使い×4	105	60	159	131
斧使い×4	123	52	168	122





CHECK POINT 在ガレフの森再次遇到スウォン

在ガレフの森林里，会再次遇到第3话中登场的スウォン。他告诉主人公，森林中出现了一种"朱のガレフ"的野兽，并且把他父亲给杀了，他要为父亲报仇才来到这个地方，这时就会出现选项，该选什么呢？



◀为了替父亲报仇，スウォン一个人来到森林。



CHECK POINT 与リプレ对话好感度会发生变化

主人公与同伴对话时，好感度是一个隐藏的设定，在主人公与リプレ对话事件时，如果好感度达到一定程度，那么在屋上对话内容就会发生变化。





剑与弓的物语

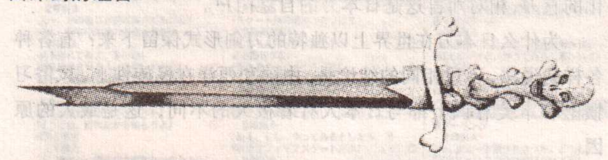
武器在游戏的世界里经常能见到，在这里将介绍实际中的武器的种类和历史。



游戏中的剑

描绘幻想世界的游戏 中，剑是不可不出现的道具，其中以想像力设计的剑虽然占大部分，但以现实中过去西洋或东洋的剑为原型设计出来的也还是有的。

西洋剑的蕴蓄



片手剑(单手剑)SINGTE FTANDED SWORD

片手剑和双手剑的不同处在于使用片手剑要把身体侧过来面对敌人，以防御敌人的攻击。另一只手持盾或防御力(对方的剑向下攻击时，使用防御刀的目的是将对方的剑截断。一般左手持用)，使用片手剑行动轻快，攻击速度很高。

百年战争时期，英王享利五世率领英军在 AGINEOUNT 大败法军，这就是当时英军使用的剑，是欧洲片手剑的典型。

双手剑 TWO HANDED SWORD



使用双手剑是要正面面对敌人的，这样反击也很容易。缺点是重量过重，向下攻击敌人再回到原来状态非常花时间，相对无法防御的时间也变长了。但受人欢迎在它能一击必杀，决斗时相对而言较有利。

相对于片手剑的轻量化，双手剑的重量，坚固度和威力也是重要因素。由于攻击范围长，所以要做到一击必中不是件容易的事。但到底是欧式接近战中最强的武器。不过这么重不是谁都能使的。

说到最漂亮的双手剑那就是苏格兰的クレイモア，在游戏中经常可以见到这个名字。

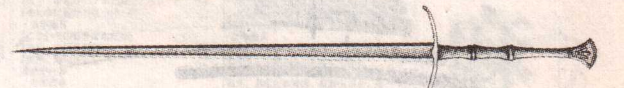
欧州的双手剑除クレイモア外有名的还有很多，如刀身波形的法国フランバルジェ，同样类型的摩洛族的剑，骑士团的テンプラ剑，及占大多数的国王专用的剑。

两手剑最近在 RPG 中近来很受欢迎嘛，FF7 里光劳德的剑也是真实中存在的吗?看起来刀比他人还要重……拿得动吗?メタソカーナ王子使用的剑看上去不是金属的。游戏中的先锐 FINALLG FANSTY 系列实际上武器设计还是沿续传统的 FANSTY 体系。除主角外其它都多使用中世纪的武器(西洋战记式的幻想，以中世纪为模型)。

除双手剑在欧洲很著名外，日本刀 (KATAHA) 也是广为人知的。14～16 世纪时期，日本刀在中国属于贵重的输入，这种精美的刀中国的工匠是作不出来的。后来传到欧洲，在当时也属于超贵重品，主要用于装饰和观赏。不过。由于日本刀出众的锋锐，及会使用它的人较今并非常难以学会，所以渐渐地被罩上了神秘的面沙，变成了“传说之剑”。

现在日本刀在欧美的刀剑爱好者中已受到极高的评价的欢迎。有些此类的专门店中 1/3 都是日本刀。有时也会作为西洋 RPG 中最强的剑登场 (比如高出クレイモアフ，ランバルジェ的是村式式村雨的设定)。

和双手剑比起来日本刀的特征便是异常的轻便 (1 公斤左右)，欧洲的职业战士们为什么要手持盾牌对于这一点日本人很不理解，因为没有这个风俗习惯。



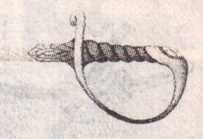
从中世纪初期至文艺复兴时期的欧洲战场上，处于双手剑和片手剑之间位置，地位非常重要的就是 HAND AND A HALF SWORD。HAND AND A HALF SWORD 翻译过来是“片手半剑”的意思，不但听上别扭也很容易误解成是“片手十半剑”。它的剑身实际上很长但正式名称就是 HAND AND A HALF SWORD。

HAND AND A HALF SWORD 的重量与长度都属中等，可以挂在腰间，也可以背在后背上。游戏界最有名的 HAND AND A HALF SWORD 大概就是长身细条背的后背上的 BASTARD SWORD 了。遗憾的是它没有在幻想水浒传中出现。这种剑经常被人误解。

秋原先生的漫画《暗黑破坏神》是 BUSTERD(破坏者)，BASTARD SWORD 是混血之剑的意思，不仅拼法不同，也毫无关系。

欧洲的 WAR SWOVD 很大看上剑也很像直刀，这是他的特色。

正式的 WAR SWORD 也属 HAND AND A NFLF SUROVD 柄虽然是黄铜类金属，和トレド不同，まうみ和刀身是不同材质。RPG 中普通的冒险者一只手两只手使用的都有。



其它

西洋剑和剑相比刀身更细长，份量更轻，属何种类形人都能使用アーチャーズ，是简易型的剑。

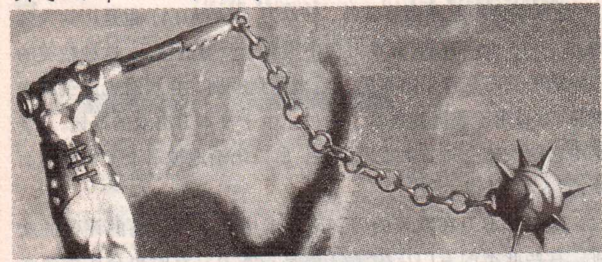
片手剑的使用范围广泛，轻量シゾ比广受喜爱的北欧大夫覆盖面积更广。

十字军的剑主要分为两大种类

断面近手圆形的木制握柄和圆弧形的护手，特征明显，一目了然。

十字架形状的直角十字军剑，FINAL FANSRY 中名为 LEO-HEAVT·SWORD 的就是其中一种，不仅刃和柄是直角，刀身也是弯曲的。

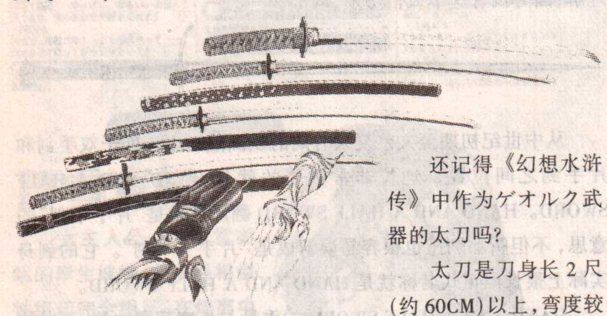
关于西洋刀以外的武器



钉锤

在日本举办展览展出的模型是 16 世纪德国产的真品。一般在球体部钉满扎人的铁钉。RPG 出现过名为"MOVNING STAR"的此类武器，也有有两个球体的钉锤。

关于日本的太刀



还记得《幻想水浒传》中作为ゲオルク武器的太刀吗？

太刀是刀身长 2 尺（约 60CM）以上，弯度较大且要刀刃朝上携带的弯刀刀根。一般是用鲨鱼皮或桦木包裹的木制把柄。

实用的太刀一般刀长 75CM 左右。加上刀把 90~100CM，不过虽然很大但骑马还是地上战斗都很方便携带。2 尺（约 60CM）以下短的刀都称"小太刀"3 尺（约 60CM）以上的刀都称"大太刀"。



论到刀身的长度，太刀与打刀相当，区别在于用法的不同。

刀刃向下吊在腰上，相对而言打刀刀刃朝上插或别在腰间。太刀在刀鞘的设计上佩有金饰（金足物）的带取，用绪吊在腰上，刀刃朝下，这被称为"佩"。相对而言，打刀刀刃朝上插在腰间。不过因为都是日本刀所以制造上差别并不大，长度也相当区别就在于刀身，这也决定了刀工的名字刻写的位置。太刀在佩带时朝上，所以一般把名字刻在佩表的刀面上。而打刀与太刀正好相反。所以可以从外表（鞘上有没有金足物）来区别太刀与别的刀的不同。



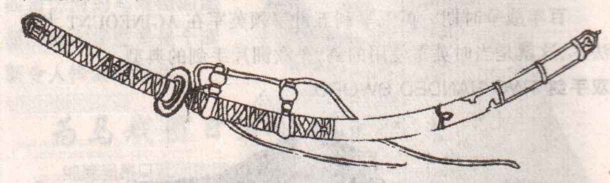
太刀的基本使用方法就是两只手同时握紧刀柄，这时攻斩力相当高的，像斩断对方的手都是极有可能的。另外骑马的时候虽然只能单手使用，但因为很容易反手也适于从马上向下砍去。总之太刀斩的性能优秀，握起来也不算重，可以说攻击防御双面的便利是太刀的优点。当然这也是所有日本刀的特点。与优点相对，太刀的缺点在于佩带使用上因为腰部悬空，拔刀时从地上向上总会比从马上向下攻击要更快。这也是以后太刀被打刀类取代的重要因素。

使用直刀的操作技术一般都是以突入中心为重点这是比较单纯的方式。太刀登场后因含有"斩""刺"、"横砍"、"投"操作技术也就开始变复杂。在主要使用太刀的镰仓，南北朝时代，用法还是以用力去斩为主，所谓"剑术"真正发展的时代是室町时代后的事。

在这里多一点嘴，平安时代初期流行的直刀并不是适于冲刺和斩的方便形武器。刀身被设计成弯形，比起直刀来更加坚固耐用，为此而研究锻造法使刀作为武器的性能提高了。说极端一点这可是日本武器史上一次巨大的革命，刀剑从此便作为自古时至江户时代的主武器。其中奈良时代以前的刀剑，还是利用外来文化的直刀，相对而言这是日本刀的自立门户。

为什么日本刀在世界上以独特的刀剑形式保留下来？有各种各样的说法，不过相同的结论是，中国和西洋在民族性上，风俗习惯上和审美意识上都与日本人有着极大的不同，这是最大的原因。

当然武器的进步，发展也是原因，弯刀登场的时代背景是以源氏和平氏为代表的武家抬头的时代。由于武士的登场，战争形态由徒步战转向骑马战由此要求马上战使用的武器要具威力且操作方便。所以，随着刀剑制造技术的发展，创意思想的积累和依据战斗经验，太刀（日本刀）诞生了。

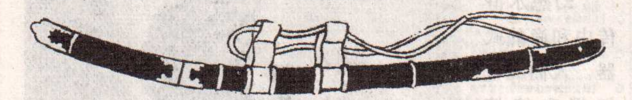


现在眺望一下太刀流行的时代。平安时代末期太刀的特色一般来说刀身宽度狭，刀身的形状显得更细长，前端出现刀锋。整体而言显得变度更大，不过只是接近把手的部分非常弯，其它都是较直的。这个时代主要的刀工出现在京都，奈良这种城市周边和出产制刀剑用的良砂的产地在伯耆（岛根县）和邻接的备前（冈山县）一带。还有这个时代因保护刀工而广为人知的奈良和比睿山"南兴都福寺北延历寺岭"的僧兵。

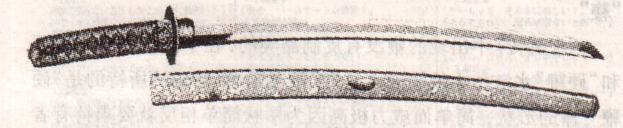


镰仓时代（1185-1333）被认为是日本刀的黄金时代。源赖朝确立武家政治体制，武术作为武士的修养成为社会的价值感和时代背景，受此影响全国各地产生了不少刀工，被传为名刀流传到后世的珍品也相当多。其中有一个就是相州正宗。镰仓初期的太刀虽对以前有所继承，不过到了中期刀差不多就和现在的样子一样

了。这个时期一件事刺激了制刀业的兴盛—后鸟羽上皇（1180－1239）的御番锻治。上皇将山城国（京都）的栗田口，备前国，务中国的13名刀工聚集到宫中，要他们轮值为天皇工作送给他们极大的奖励。后期又发生元军入侵这种紧急事态促进了武器的需求提高。镰仓时代一般使用的太刀，从外表分别被称为黑漆太刀，黑漆白金物太刀，苇或革包黑漆大刀。



到了南北朝时代（1336－1392）。外表雄壮且实用本位主义的太刀非常流行，其特征和前代相比刀身宽度越来越宽，刀刃的厚度变薄，前端形成大刀锋。这个时代还特别流行镰仓未期出现的刀身长85CM的长野太刀。室町时代（1392－1573）虽势头减弱，到了安土挑山时代又再度流行。野太刀相对于上流层喜爱佩带的外表华丽的太刀而言，是一般士兵在战场上使用实用朴素的太刀。这个时代著名的刀工越中国的义弘、则重、山城国的长谷部国重，来国次，美浓国的兼氏、石见国的直纲，筑前国的左等被合称为正宗十高徒。14世纪末统一南北朝的室町虽一度出现和平景象，但到了中期的应仁之乱（1467—1477）波及全国造成地方间大名斗色激化，使战国时代持继了百年之久。战乱的状况就需要大量的刀剑，按批量生产的大量数打物（指大量生产，作工平庸的粗制刀剑）出现了，因此这个时代在刀剑史上必于品质的低迷期。不过这种数打物的太刀经幕府向中国输出，在明未清初的时期被中国人使用，这一点倒被大书特书。大约在室町中期代替太刀的打刀登场了，太刀的时代也结束了。



于武道而言确立剑法是在安土挑山时代（1573－1600）但在这之前刀剑的操作技术就己相当发达。《平家物语》的故事和古记录中，在战场上作为最活跃的武器经常出现的是长野太刀。用法大致是刚强者用力挥抡。后来随着战场经验的积累有效的使用方法也固定了下来，据镰仓时代的文献，大向、小额、左右小手，幌突、高股、胴、骨、大袈裟（从肩向下斜砍），小袈裟，车切，（干）唐竹割（劈成两半），这些技法的表现己出现。虽尚未作为兵法体系化，但这些技术都被后世的剑术剑法采用了。

毛找形太刀（镊形太刀）

刀身用一块整铁铸造，沿刀把的中心线有细长的雕刻，这是它外观特色。它的形状和古代的镊子相似，所以后世就如此称呼它。刀身细长，底部弯度大，一般全长90CM左右。

古文献中记作“野刀”平安时代中期至末期公家（相对武家而言）主要在战场上使用。握把外侧呈弯形，适于骑马斩法，在骑马战斗时方便佩带在腰间的设计。

毛找形太刀的根部弯度大的形态大概是受奈良时代起在关东以北流行的蕨手刀的影响。总之，弯刀的形式是初产生于地方，传到中央后发展成了太刀。这个阶段与“镐造茎方式弯刀”完成的日本刀相比，直刀平造和整铁形式的锻造技术水平是相当低的。但根据刀根变细可按装刀把，刀身也是镐造弯刀可推测出它己具备以后日本刀的特征，虽仅是推测但我们有理由相信，毛找形太刀就是日本刀完成前阶段的状态。

持毛找形太刀有名的人要说奉朝延之命追击在关东举起反旗的平将门（将门之乱935－940）的藤原季藤了。虽然外号“草包藤太”，但环绕这个名字有个有名的传说，传说他应琵琶湖龙女的请求击退了住在三上山上的蜈蚣精。被传为季藤之物的这把现藏于三重县，伊势神宫微古馆的太刀全长96.3CM。另外，作为在平安时代掌握中央大权的藤原一门的式神，奈良的春中神社中也收藏有这种太刀。

刀剑的长刀叫栋区（底部到刀锋的距离）。刀变度的基准是从栋区到刀锋之间的直线距离与到栋之间最长距离的平均值，中央的变度被叫作“京反”，“华表反”栋区部分最变的部他叫“腰弯”。

小鸟丸太刀

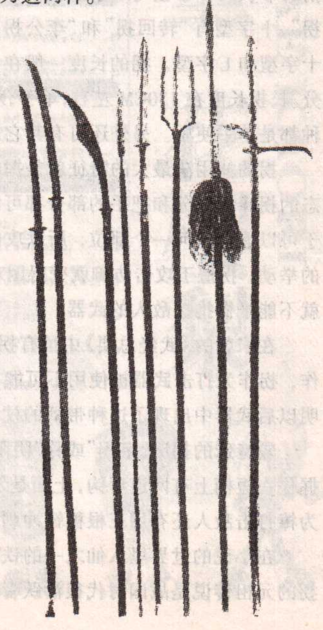
平家世代相传的名剑，也是江户时代刀剑书所记载最早的日本刀刀工天国所制的作品。形式上虽是双刃型，但两片刃的形状并不一样。刃根部分变度极大，这一点与毛找型太刀相通，是直刀向变刀转变中间样式的体现，制作时期大约在平安初期。小鸟丸的由来传说是作为伊势神宫的御使姬的乌鸦从桓武天皇那里拿来的。在平贞盛取代藤原纯友（纯友之乱939）时被朝延下赐，以后就成了平家的宝剑。后来又传到了宗氏（对马藩主）的手里，他将这把刀最后献给了明治天皇。正仓院收藏的此类太刀，刀身长在354CM至10.5CM之间，其是最多的是在60－70CM之间。变度极小，最大1CM。

中国刀剑的蕴蓄

中国按剑为双刃，刀为单刃进行分类中国剑柄首的地方通常都系着穗子，刀没有。

在中国的主力武器是枪，刀剑没有欧洲那样广泛使用。中国的刀剑在欧洲刀剑界比较著名的是单刃的柳叶刀类（CHIMESE BROADSWORD）和直刀的太极刀这两种。

单刃刀类武器CHIMESE BROADSWORD，说是刀看上去更像劈柴刀……，种类相当繁多。和日本刀相比宽多了与三日月刀更为相近。单手使用这一点是和日本刀最大的差异。



如同大个的稚刀（长刀）的中国大刀，其实正式名称是“柳叶刀”，三国志中的七星刀大概就是它刻上北斗后的样了……水浒传的一丈青扈三娘使用日用两把刀，她骑马持马的样子太有型了。

虽叫太极刀，但仅仅三百年的历史和太极拳比起来差得太远了。虽属单刃刀，但刀身笔直，锋端有两片刃，应算

CUT AND THRUST SWORD。

虽没有特别分派种类，但这些刀剑在各色历史小说中都出现过，唐以前的中国剑，样式和欧洲的极相像，不过有的人会同时手持双剑。

在以骑马驰骋于宽阔荒野的作战为中心的中国，为了让一只手拿住缰绳，原则上要单手使用短射程武器。

双剑



中国的双剑是使用短穗装饰的两支剑，战斗（因为是太极剑的一种）可能也用于表演和一丈青的双刀不同，《铠传》中的反派女性卡尤拉就使用这武器，来回地挥舞着攻击。

这真是令人赏心悦目的技艺；卡尤拉的剑虽和太极双剑相像，不过和冲绳古武道的武器十手也很像。

关于中国刀剑外的武器

关于拐

"拐"是带把手的棒，属打击兵器，主要在民间作为武器使用，拐的形状属T字型与卜字形较多，T字型的拐有"羊角拐"和"牛角拐"，卜字型有"转回拐"和"李公拐"，还有作为拐的变形Y字型，十字型和L字型。拐的长度一般在90－130CM，有长拐，短拐之分。长拐长度在130CM左右，单手，双手都能使用，短拐分单，双两种都是单手使用。另外还可有其它短后器补助进行使用。

拐的使用法最大的特征就是握的地方不爱限制，任何一种形态的拐棒的部分和把手的部分都可以握打击和冲刺都能进行。由于可以握住任何一个部位，所以攻击善于变化，能作出出人意外的举动，拐擅于攻击防御就变得困难了。用把手的部分打击敌人就不能抵御拘挡敌人的武器。

在宋朝的《武经总要》中虽有拐的记载，但那是挖掘坑道的工作，拐作为打击武器被使用不可能在元以前的时代，推测应是在明以后武器中出现了这种带柄的杖。

较特殊的拐"十字拐"或称"阴阳钩"。十字型拐横边为了方便握住在短柄上有两道弯钩，上面是矛的锋，下面带月牙，不但可作为棒打击敌人还有用三根穗锋冲刺，是强有力的武器。

在小说的世界里八仙之一的铁拐李是使铁拐的名人。另外使拐的元祖传说是战国时代很活跃者的兵圣子孙孙膑，他的脚因为有残疾而要靠杖来走路，不过实际上不可能是作为武器使用的。



关于"棍"

幻想水浒传中和尚的武器。人们经常把棍和棒搞混。

另外"狼牙槊"，日本没见过，但在中国不是什么稀奇东西。

西游记中小雷音寺的黄眉大王就是使用狼牙棍和使用如意金箍棒的孙悟空战在一起的，我想《封神演义》中的袁洪也是这种武器。

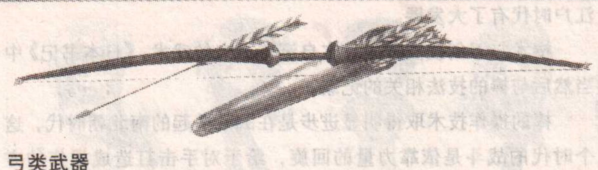
根据说在古代中国是在身份高的人之间（王侯贵族）流传的武器，优点在于第一击打不中的话，二击必中，字面上大概不太容易明白。举例来说剑和斧的攻击力相当主，但落空了也就完了。而用棒却是可以上部击与下部反击相互结合的武器。唔，太难懂了(汗)比如剑的话刃落空了就用柄攻击，这样就好像明白了!!关于"鞭"

《水浒传》中出现的鞭没有皮制品类的，在中国鞭分为"软鞭"和"硬鞭"水浒传中使鞭的人是"双鞭呼延灼"呼延灼所持的是"硬鞭"棒的形状，简单而威力极高因为形状简单相反就要求持有者要有相当高超的使用技巧。附带说下呼延灼的鞭是铜制的。



"软鞭"是带有环的短铁棒，根据环的数称为"七节鞭"，"九节鞭"虽然防御不能但威力很强。

呼延灼VS孙立时，孙立拿的是"竹节虎眼"，呼延灼拿的是右手13斤，左手12斤的"八凌钢鞭"。八角形的钢鞭与之交战，结果怎样呢?



弓类武器

洋弓是许多人喜爱的武器,洋弓的历史很悠久,从以狩猎为生的远古时代就开始使用了,特别是在亚洲骑马拉弓射箭为主的战斗类型中,有绘有各式各样骑马兵士的《PARTHIAN SHOR》,非常著名。但是在希腊罗马的战争中弓却几乎没有出现过。

到了中世纪,在狩猪和战争中就经常使用了。但是在不能耽搁的战场上,武器必须简洁,在东方和短弓相比威力较大的十字弓(CROSSBOW 弩)更广泛使用。13 世纪领导瑞士独立的威廉·退尔射苹果使用的就是十字弓在瑞士退尔的像就是手持十字弓的形像。

具体是不是使用十字弓不清楚,但瑞士人从中世纪到近代一直作为最强的雇佣兵而广为人知据说法国革命中保皇军。,革命军双方都有雇佣他们。

十字弓为什么这厉害,在于拉开弓的垫机如果张力不够箭是飞不远的,十字弓不需要太费力再加上有机轴,这样把弓拉开容易多了。

14 世纪罗宾汉使用的弓(EONG BOW)是长弓,长弓在战争中被广泛使用是在英法百年之间的后半阶断,享利 5 世在进攻法国的阿贾克尔之战中使用了长弓,以 9 千兵力击败 6 万法军。

这个阿贾克尔之弓 ENGTISH LONGBOW 就称之为"罗宾汉之弓"长弓在战争中发挥到的威力是连射能力。习惯了的士兵一分钟可发射 10 支箭。看上去没有那么大威力,又只是简单的木弓,却能轻易地身空坚硬的铠甲,让法军受了巨大损失。

用大型剑也砍不坏的铠甲,箭可以穿透——这并不夸张、使用强大张力射大陆的带加速运动的箭的运动是具有强大能力的。气压被压缩到小面积发生碰撞后是很容易戳破铁板的。卢克·布莱特那件豪华盔甲被射穿的场面就可以轻易证明弓箭的威力。

但当 16 世纪火枪登场之后弓在战场上的使用就绝迹了。后来英国国王享立入世将弓采用于运动中使之复活,到了近代弓箭不再作为武器而是运动广泛开展,ARCHERY(射箭术)便就是了。

(图)←☆ARCHERY 的正确姿势……应是想像绘画,左手再往右一些就更好了。(模特,幻水/的クレオ)标准是姿势是,持弓的左腕与身体,拉弦的右腕和箭都要平行。脸朝向目标。

有必要正确地学习吗?射箭不仅右手要有腕力,支撑弓的右手也需要腕力,手不稳造成的颤动使弓振动,这是目标落空的第一原因。有带有这个修正功的稳定器,这种弓也是很珍贵的。

将箭延着腭下搭在弦上,眼睛,箭和靶子处于同一条直线上,这是一种流派。另外一种较赏见就是贴着右侧脸颊搭箭,这种作法很省力。(我是前者)

护胸是件不错的护具,男性也可以使用,即使不能保护手臂也可以让人保护精力,不容易累……忘了手腕会疲劳了,把弓拉满 2,3 次后手就疼了,也就再也拉不开了。

弓在日本也有,在战国时代的战场上为用于实际战斗中而发明的弓。但若用于远距离狙击敌人的话因为没有瞄准所以命中率很低,大概多用于对敌团体攻击(洋弓也一样)。现在弓道也作为武道一种变成了体育项目。

弓道的长处在于他那帅气的裙姿,这正是注重精神的武道的表现,与轻松愉快的射箭术相比,更令人憧憬。

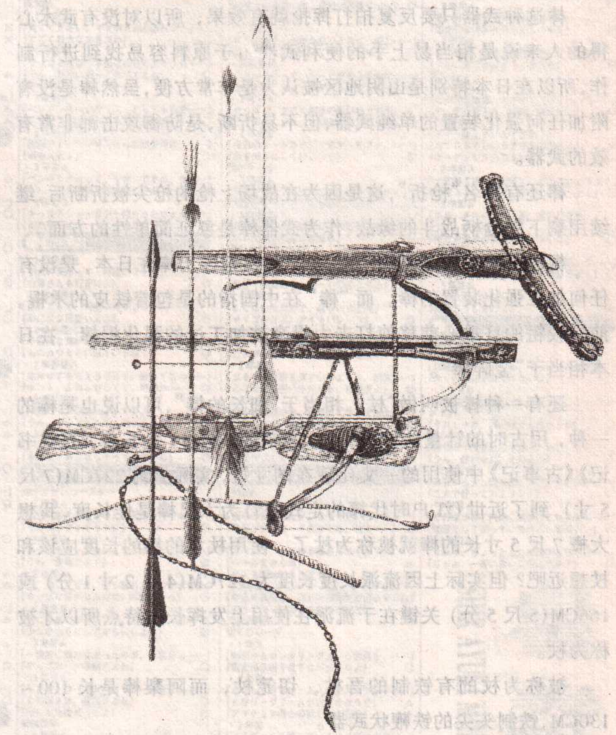
射箭术与弓道最大的差别就在于有无瞄准,洋弓可因距离远近而使方向有大大差异,也会因个人的腕力造向箭的位置和方向的不同。射箭术的瞄准包含个人差异和距离,应用力很高,用惯了的话什么样的距离都不会落空。高手最远可在 90 米内百发百中。

射箭术的特征就是"了解使用方法后不会射空"命中率极高。

弓道的弓相对而言,因为没有瞄准箭飞到哪去都有可能,全凭个人经验和感受(实际上就是有觉啦)。箭射中的位置一般应在弓下三分之一的地方,所以要注重力量均衡。

当今的洋弓使用的箭以铝箭为主流,这种箭重量轻很易折弯。配这种箭的弓是给初学者使用的张为 20KG 的弓。这种弓已可以作到射出的箭穿透 15 料远处的薄铁板。一般张力越高弓的威力就越大。目标,姿势,瞄准,发射,这一过程全都精力集中的话就算不是行家也不会落空。这就是和弓所讲求的用心体会并得到。

对不起,没有按顺序来,马上回到原处,请稍等、



形状与用法(棒)

棒是用坚硬的木材削成圆形。不镶嵌铁,铁筋之类起强化作用的物质的武器。

棒的材原料一般是用橡木,但也有用杉木,柞木(别称"一位")黄杨等木材。棒除了有被削成圆形的,也有被削成六角形的,八角形的。长度也有很多不同,短的 30 厘米(一尺),长的超过 300 厘米(一丈)。江户时代棒术虽不盛兴,但流派之一柳生新阴流却为棒的长度订立了标准。

1 手切棒(20CM 弱)中反指顶端到手掌根部的长度。

2 肘切棒(40CM)中指顶端到手肘部的长度。

3 腰切棒(90CM)从地面到腰部的长度。

4 乳切棒(120CM)从地面到乳点的长度

5 耳切棒(160CM)从地面到耳顶部的长度

6 六尺棒(180CM)高于耳切棒的长度。

在战国时代军事记载中记述有人持 1 丈(360CM)的棒。

在这上面所有尺寸中不足 90CM 的都称为“半棒”，若论机能性和使用难易无论是用于棒术还是追捕犯的武器，一般常用的是乳切棒和六尺棒，直径为 3.5CM 左右。

使用棒的时候，短棒单手，长棒双手使用。攻击防御都可以用棒进行。棒的要领与同样有长柄的松与稚刀是相通的。作为乳切棒和六尺棒的基本用法。

战国时代身着盔甲防备相当坚固，所以盔甲的接缝处和无法防备的部分，比如喉、脸、肋下、胫部等要害部份进行瞄准攻击，像现代警察使用的警棒那样的短棒要举起抡舞进行打击，长棒要横着抡挥所以有空隙造成被敌袭。因此进攻以突利为主。效果虽不能造成一击必杀，却可造成喉咙被扼窒息而失去神志。短棒也可造成脑震荡的威力。

棒这种武器只要反复拍打挥抡就有效果，所以对没有武术心得的人来说是相当易上手的便利武器。由于原料容易找到进行制作，所以在日本特别是山阴地区被认为是非常方便，虽然棒是没有附加任何强化装置的单纯武器，但不易折断，是防御攻击都非常有效的武器。

棒还有别名“枪折”，这是因为在战场上枪的枪尖被折断后，继续用剩下的枪柄战斗的缘故，作为武器棒是象征简单性的方面。

棍棒是棍和棒的总称“棍”要中国就相当于棒在日本，是没有任何加工强化装置的棒。而“棒”在中国指的是包着铁皮的木棍，前端较粗的且重心前移使打击力提高被加工过的强化棍棒。在日本相当于“金碎棒”。

还有一种棒被叫做“杖”，相当于“细长的棒”，可以说也是棒的一种，用古时的计量法计为一丈（300CM0 左右）的长度《日本书记》《古事记》中使用的一丈比现在的寸短，实际上约 227CM(7 尺 5 寸)，到了近世(江户时代棒的定式被订为六尺棒是佳长度，我想大概 7 尺 5 寸长的棒就被称为杖了。使用杖术的棒的长度应该和杖想近吧？但实际上因流派长度长度为 127CM(4 尺 2 寸 1 分）或 166CM(5 尺 5 分）关键在于流派在使用上发挥长度特点所以才被称为杖。

被称为杖的有铁制的吾杖，切笼杖，而阿梨棒是长 100～130CM，铁制头尖的铁鞭状武器。

棒是人类最古老的武器，在日本棒作为兵器盛行的年代依记录是平安时代末期开始(1156－1184)。《源平盛衰记》中记载有至十人拉帮结伙拿着各自喜欢的杖(棒)进入战场的记录。到了南北朝时化（1336－1392）棒作为强力武器在战场上广泛使用，这个时期先头部队样式由骑马战向徒步集团战转变，甲胄轻便成为主流。利用简便的优势打击对方减少防护效果，作为打击武器棒的效果很高。

棒术的发展与流派

棒的操作技法受到了战争的考验洗练，捧作作为综合武术在江户时代有了大发展。

棒术与刀剑技法并为日本自流传下来的武术，《日本书记》中当然后与棒的技法相关的记载。

棒的操作技术取得明显进步是在战乱叠起的南北朝时代，这个时代的战斗是依靠力量的回旋，给于对手击打造成损伤的方式。但是，180CM 长短的橡木棒长时间地挥舞，多有力气的人也撑不了太久。因此棒的长短不一，也有了为了达到效果而对操作技术进行的研究。到了室町时代(1392～1573)武术流派产生棒术作为其中一支也确立下来。在江户时代虽派别复杂但技法“打っ”(打击)“突く/(撞，顶)，“キムラ”(拂，扫)，都要素仍是基本。在战场混乱的状态下更注重个人的技术。

金碎棒

金碎棒是为了提高功击力而进行强化加工，加入了其它物置的武器。

一般的金碎棒的强化加工方法依原料的不同可分为 3 类。其中一种是把坚强的木棒削成六角形或八角角被削得有棱角以便打击面的冲击度增高，手握的地方细，然后被打击的越向前部越粗，棒的重心被前移在力学上可提高打击力的力量。

棒虽有长有短但一般都在 212CM 左右，最长的约有 360CM(1 丈 2 尺)。握手部分长 50～60CM，为方便握住一般削成圆形，直径从底部 3.5～4CM 到前端 7CM 左右重量是 3～5KG，原料有橡木，水松，黄杨等坚固材料。还有一种在被削成六角形或八角形的木棒上进行金属加工的所谓合成棒。棒的打击部分是用铁皮包裹，贴金属条的，为了提高杀伤力表面还钉了铁钉之类的强化道具。其形状与前都虽相差无几。但铁的重量是明显增多了，大概要有 5.6KG。

棒被加入了铁的要素。当然，铁包棒后省下来的碎铁被利用的构思也产生了。于是在南北朝时代(1336－92)末期时出现了金碎棒。因为全部都是铁所以棒的长度也变短了，重量在 5KG 左右。

金碎棒被强化后威力增加，生量也相对增加，没有体力的人是使用不了的。所以持有金碎棒的人一定是体格健壮的人。用挥舞着向下打击的方法击碎敌人和厚重的门。打中的话既使身着铠甲也可以打碎骨头，直击给予头部致命伤。特别是在混战中可弃分显示其特点以一挡十，发挥比太刀和枪更强的威力。

镰仓时代棒是作为辅助兵器被使用的，《源平盛衰记》中虽被戏剧化但这个时代确实有使用简单加工而成的金属棒，在《义经记》中，八角棒，柞棒，乳棒等名称登场，所以平安末期到镰仓初期加工制成的八角棒就己出现了。

加工而成的棒再被强化制成合成棒，南北朝时期金碎棒开始流行，《太平记》中有棒，柏木棒，金棒，铁棒等名称出现，记述了棒将铁板打翻。为了强化，金碎棒被强化用铁板包裹，原料渐渐以铁为主的缘故。

室町时代是战乱日趋激化的时代，所以包括棒在内武器在急速发展。长短不一，强化方法也因个人的体力，枝术和好恶性各不相同。但因为重量的缘故，随着战斗的集团化，速度化突出个人超群的机会消失，金碎棒也慢慢绝迹了。

（全文完）



第二章心之光

（希格蒙德·布隆姆菲尔德的心路历程之一）

我立马高崖之上，看无数士兵在下面浴血厮杀。到处是火、是烟、是纵横的霹雳雷电，到处是痛苦和死亡－－心灵之光究竟何在？

我不知道自己的父母是谁，也不知道自己的故乡何在，从有记忆开始，就在这广袤的大地上流浪。十岁的时候，遇见了那个老人－－至今我还不知道他的名字－－他教会我使用火的魔法，他更教会我寻找心灵之光。

"远古时代，在地、水、火、风四大元素魔法以外，还有一种光之魔法。这光不是自然之光，而是心灵之光，是万事万物心底的梦想、希望和热爱之光……"他说自从生物开始有了厮杀、人类开始有了战争、大地开始有了灾害以后，这种心灵之光就黯淡了，渺茫了……

"但是它仍然存在，他将引导世界进入一个新的黄金时代。去，希格，去寻找它，掌握它，跟从它！"

大约在我十三岁的时候，老人去世了，然后我继续流浪。但是这以后流浪的历程，不再象以前那样漫无目的了。我在寻找，寻找这种传说中的力量。

"头儿，咱们该上了吧。"斯威特在身边提醒我，把我从回忆中拉回现实世界。

"再等等－－咱们不是战士，战士盼望的是胜利，而咱们只需要大将的首级，"我站在高崖上遥望，平原上的战斗尽收眼底，"那个人，那个魔法师，我要取下他的首级！"

弗莱和侯沃兄弟两个，扑腾着翅膀，顺着我所指的方向望去。他们都是兽族和人类的混血，是属于被称为龙人而实际上与龙族毫无关系的种族，天生强健的肌肉和飞行能力，在雇佣兵中名声烜赫。"那家伙好厉害，"侯沃吸了一口凉气，"他的雷击魔法，威力足可以达到六十格雷！"

"没有关系，就是他。"我握紧了手中的钉锤－－这是第二个老师传授给我的技巧。记得他曾经对我说："希格，不要以为你天生瘦小但灵力强，就只能修习魔法技能。其实格斗靠的也是技巧而并非力量。"他还说："很多人都看不起钉锤，认为那是魔法师防身的武器。不，希格，重装的长剑骑士将逐渐被淘汰，而使用短兵器的轻骑兵才是以后战斗的主角。"就是他把我带进雇佣兵的世界，他经常诡异地笑着，反复说："速度，可以转变成力量！"

我转过头去，看了斯威特一眼，他点点头，表示一切准备就绪。我回过头，紧盯着目标，慢慢调整自己的呼吸。斯威特开始念动咒语了，一个浅蓝色透明的水晶球体，逐渐包围住我和我的战马。我们腾空而起，我听到身后斯威特略显粗浊的呼吸声。终于，球体开始裹着我，向平原上飞去。

弗莱兄弟也张开他们的翅膀，在我身旁飞行，不断用巨石魔法袭击下面的敌人，把目标周围的敌军驱散。目标终于发现我了，他张开双手，一个霹雳向我打来。霹雳在水晶球壁上炸得粉碎。

近了，越来越近了，目标发出的霹雳也越来越是强劲，终于，水晶球体再也无法承受这样强力的攻击，"啵"的一声裂成无数细小的碎片，然后溶化成清澈的水珠，漫天撒下。我已经到了敌人的头顶，我挥起钉锤，毫不费力地敲碎了他的头颅。

"你就是希格蒙德·布隆姆菲尔德？"军官把一袋金币放在我的面前，"你们战斗很英勇，更会用脑……为什么不肯加入我们的军队呢？"

"阁下，你是为了什么而战的呢？"

"为了保卫祖国……"

"可是现在你们在别国的领土上作战啊，这是保卫祖国吗？"

"那是因为……"军官愤怒地拍着桌子站了起来，"你是说我们的战争是非正义的吗？！"

真是一个沉不住气的家伙，我微笑着回答他："我流浪各国，大小参加过十八次战斗，还没有发现正义的战争－－现在世界上的战争没有正义可言，所以我不会追求战争的胜利，我宁可当一个被雇佣者。"

军官望着我，我从他的目光中看到了杀意。当然，他杀不了我，可我还是取了钱，就赶紧带着同伴，离开了他的势力范围，以避免不必要的麻烦。

我们四个在野外分了手。弗莱和侯沃兄弟早就嚷嚷着要回故乡卡苏拉山去看看，而正好此处距离卡苏拉山也只有三四天的路程；斯威特则必须前往他的祖国－－教皇国托利斯坦，参加晋级考试。"很快我就是元素魔法师了，"他拍着我的肩膀，"唉，头儿，你也赶紧确定自己的职业吧，否则无法进一步修炼呢。"

职业？我该去考取什么职业资格才好呢？就魔法来说，我大概刚刚达到见习魔法师的水平吧，但我对元素魔法并没有多大兴趣，我的心中，一直憧憬着心灵之光的强大力量－－"可以改变整个世界的力量"，老师曾经这样对我说过。论起格斗技来，相信一般的骑士或者战士都不会是我的对手，然而骑士要会使用枪剑，而战士测验的是刀斧技，对此，我全都是外行。"再说吧，"我回答斯威特，"别忘了明年一月十日，在艾尔帕西亚集合。"

送走了同伴们，我开始考虑自己的去向。不如去盖亚王国寻找金·斯沃吧，已经一年没有见过那个家伙了，不知道他的武艺有无长进－－大概身边美女的数量是又有大幅度增长了吧。

一路向西，二十三天后的黎明，我进入了魔法王国鲁安尼亚的首都荷里尼斯。这是座并不很大的城市，但是毗邻经济力强盛的盖亚王国，给它带来了非常繁荣的市场。我在魔法公会前停顿了片刻，然后又来到战士公会－－一座比魔法公会要小得多的建筑物。我下马走了进去－－并没有期望什么，只是突然想到了斯威特的话："你也赶紧确定自己的职业吧，否则无法进一步修炼呢。"

"欢迎、欢迎，"一个肌肉坚实的彪形大汉迎了上来，"请报出您的姓名和职业。""希格蒙德·布隆姆菲尔德，我还没有职业。""是吗？"大汉上下打量我，眼神中分明有一丝轻蔑，"就您的资质，也许当魔法师更合适－－不过没有关系。你想做战士还是骑士呢？或者弓箭手？"

我取出了自己的武器："你看哪一种比较适合我？"大汉笑了起来："喂，小朋友，你走错地方了吧，你应该去考魔法师呀。""是吗？"我突然有种忍不住想要动手的冲动，高高举起了我的钉锤。大汉冷笑一声，从背后抄起一面铁制的盾牌来。没有等他摆好姿势，我的钉锤已经以肉眼难以察觉的速度敲了下去，"当"的一声巨响，大汉连退三步，铁制盾牌上面整齐地排列着六个凹痕，呈美丽的五瓣花状。大汉额头，开始有冷汗冒出。

我没有再多说一句话，就走出了战士公会。才要上马，突然一个披着黑色斗篷，遮住了大半个面孔的家伙凑了上来："您很厉害呢，阁下。还没有确定自己的职业吗？也许我可以帮你。"那家伙的声音尖锐得让人牙齿发酸。"你是谁？""您有没有听说过'地下公会'？有兴趣的话，请跟我来。"

我确实听说过有地下公会这种组织存在，它是专为一些无法在魔法师和战士间界定的特殊职业之晋级和招生而设定的。"比如杀手、舞娘，等等，"那家伙一边带路一边解释，"其实只要找对了老师，成就不会在各国政府设置的合法公会成员之下。"

转过两个街角，我们走进一条狭窄的街巷，而在街巷的尽头，有一扇黑色的小门。黑衣人打开了门，我牵着马走了进去。里面和外表截然不同，虽然不算华丽，却是相当大的一个庭院，和四五幢颇为气派的建筑物。"丑话说在先，我们收费颇高，可是绝对值得。"黑衣人要我把马拴在廊柱上，然后招呼我走进了中央的建筑物。

建筑物里面，坐着一个相貌丑陋的残疾人－－他双腿齐膝以下，只有空荡荡的裤管。"欢迎，欢迎，"他用与战士公会招待员完全不同的冷静的语气问我，"您有希望中的

职业吗？"我摇头，他又问："那么您有什么要求呢？－－凡是这个世界上有的，或曾经有过的，甚至是传说中的职业，没有我不了解的－－当然，我不一定能够给您找到指导教师。但我做不到的，相信这个世界上没有第二人能够做到。"

"我希望的是速度。""速度？""是的，我不需要老师，我曾经有过老师，他告诉我速度可以转变为力量。""马克涅斯！"边上的黑衣人叫了起来，"最强的雇佣军团长马克涅斯！你是他的弟子？你是希格蒙德·布隆姆菲尔德？"

我吃了一惊，因为即使在雇佣兵行业内也基本上无人知晓我的师承和来历。"你找对地方了，孩子，"那个丑陋的残疾人笑了起来，"你以为我怎么会残废的？我们以前都曾经做过马克涅斯的同伴。""那是什么职业？""疾风行者。"

看到我迷惑的表情，丑陋的残疾人解释说："这是只传了三代的特殊职业。让我详细告诉你吧……"

五十四年前，教皇国托利斯坦最伟大的四位骑士领主失踪了，这是历史上的一个不解之谜。他们的名字，分别是"狮子"阿普勒、"豹王"麦克特尼、"黄金骑士"塞伊斯坦和"死神"法提米亚。

然而其实，正是他们，在著名的"七玫瑰之战"后，开创了四个不为人知的奇特职业。这四个职业的来源，是一份古文书上记载的上古宝藏。四位骑士领主，同时也是生死与共的好友，屏退了所有部下和随从，根据古文书的指引，经过长时间探索，终于找到了这批宝藏。按他们的原意，是要利用宝藏帮助托利斯坦教皇完成全人类的统一。

然而，所谓的宝藏，并不是他们所期盼的黄金、珠宝，或者上古的强力武器和神秘魔法书；所谓的宝藏，不过是一箱箱用他们所不懂得的文字所书写的文件。他们拿着一本文件，前去请教当时唯一的古魔法使安德鲁斯，安德鲁斯告诉他们－－

"这是上一个神的世代所遗留下来的文字，当今没有人能够读懂。"

失望之余，四个人又燃起了最后的希望，他们挟持安德鲁斯来到宝库，要他运用自己超人的智慧来破译这上一世代的文字。安德鲁斯用了整整三年时间，耗尽了自己所有的精力，也没有能够成功。在临终前，他对四位骑士领主说："看起来，上一世代和这一世代一样，也是一个混乱和分裂的世代，因为这些文字并非出自同一个体系。我唯一能做的，仅仅是将其区分开来，并通过残留在文字上的微弱信息，去感受它的来源……"

"您感受到了什么？"四人追问。

安德鲁斯摇头："我只能够感应到－－这一箱书，说的是历史；这一箱，全部是军事；这一箱，是物理技术……""这一点用也没有！""是的，三年的心血，没有用。不过，"安德鲁斯吃力地拿起一本研究军事的书，"在这本书上，我感应到一些特别的东西……"

于是，他用最后的力气，把一句特别的话写在了地上："迅疾如风，缓慢如森林，毁灭一切仿佛烈火，安然不动好象大山。"

就这样一句话，使四位骑士领主重新审视他们的武艺和所经历过的战争，并依此开创了四个崭新的格斗技职业。"豹王"麦克特尼创造了"疾风行者"，用速度来提升自己的攻击力；"黄金骑士"塞伊斯坦创造了"森林行者"，讲究巧妙瓦解敌方的攻势；"狮子"阿普勒创造了"火焰行者"，瞬间的爆发力足以毁灭一切；"死神"法提米亚则创造了"山岳使者"，以静制动……

"这是格斗技的道理，也是战争的道理，"丑陋的残疾人对我说，"随后，他们各收了一个弟子，把这新的职业延续下去。他们没有再在人世间出现，他们寻找把四个人的技术结合为一的方法，直到死亡。其它三个职业，现在连我也不知道他们的传承，而'疾风行者'，却由马克涅斯传给了你。"

"那么就是说，现在世界上已经没有一个'疾风行者'了是吗？"

"不，还有你－－我听说过你的名声和武艺，也曾经听马克涅斯夸奖过你的天赋，你应该已经达到了疾风行者的中级水平……""那又有什么用？"我苦笑，"没有人能够指导我了，我无法确定自己的等级，更无法继续晋级。"

"你错了，布隆姆菲尔德先生，"一直站在旁边，很久没有说话的黑衣人开口了，"所谓的晋级，不过是通过某一种手段，大幅度提高个人的修为而已。而我们，确实掌握有可以大幅度提高你能力的办法。"

"什么办法？"

"嘿嘿嘿嘿，"黑衣人笑了起来，"虽然我们和马克涅斯交情不错，可是交情归交情，利益归利益……"我从怀里掏出了一袋金币，可是并不忙着递出去："什么办法？"

"是这样的，"黑衣人一边伸手来接金币，一边故作神秘地回答："关键，在于古魔法使安德鲁斯的遗物……"

半个月以后，我带着满腹疑团，进入了盖亚的都城赫尔墨。这是一座比荷里尼斯要大上三到四倍，并且非常繁荣昌盛的城市。进城的时候，已经是黄昏了，我找了家不起眼的小旅馆，准备投宿一晚后，明天天亮再去寻找金·斯沃。

这是又一个不眠之夜，虽然在得到有关疾风行者的情报以前，我还从来没有失眠过。我在想那件安德鲁斯传说中的遗物－－"他的魔法杖……不，具体来说，应该是魔法杖上面的一块宝石。魔法杖上面有大约七或者八块宝石，而只有一块对你的晋级有用……"

可是怎样区分这与众不同的一块宝石呢？又怎样使用呢？难道象童话故事里那样，只要用手指摩擦宝石，就会有一个精灵，甚至是安德鲁斯永恒不灭的灵魂在虚空中出现，然后对我说："孩子，你现在的等级是多少多少，你要想晋级就必须通过如此这般的测试……"

想着想着，我突然觉得很好笑，我竟然会相信这种虚无缥缈的传说。安德鲁斯的魔法杖是什么样子的？没有人知道。它现在何处？也没有人知道。"马克涅斯肯定知道！"是啊，可是老师马克涅斯已经去世整整七年了！

已经七年了……我突然想要到老师的坟前去祭拜一番。虽然我并不是一个尊师重道的人，虽然在我心目中，只有那个带我离开少年流浪生涯的老人才是真正值得我尊敬的人，可是－－也许我真的应该回马克涅斯长眠之处去看一看。

既然睡不着，我干脆从床上坐起来，打开了酒瓶。我的酒量并不好，可是非常喜欢那种遍身暖暖的，同时心底充满激情的醉后的感觉。"我相信，心灵之光一定仍然存在着！"老人的声音又在耳边响起。是啊，我也相信它一定存在，可是，它究竟存在于何方呢？是在我的心中，还是在谁的心中，是在清醒的世界，还是在醉后的世界呢？

想着想着，终于，酒精把我带进了梦乡。

第二天醒得很晚，但我还是先逛了一趟街市，吃过午饭才前往王宫－－因为按照金·斯沃的习惯，没有急事的话，中午以前他是不可能起床的。可是－－

"王子殿下昨天晚上就外出了，还没有回来。"卫兵拦住了我。我正要转身离去，突然被一个女人叫住了："呀，这不是希格蒙德·布隆姆菲尔德先生吗？"那是一位年青美丽的女士。我知道金·斯沃身边总是围绕着一群各式各样的女子，有时候还真是让人半妒半恨。也许这位也曾经陪伴着他，见过我吧。可是我却一点印象也没有。



"你知道王子什么时候会回来吗？"我问那位女士。

"啊，王子……"她突然指着我的身后叫了起来。我转过头，远远的三骑走近。过了好一会儿，我才分辩出那正是金·斯沃和两名美丽的女剑士－－那女人眼力真是相当不错。

"咦，"这时候金·斯沃也已经看到了我，一开口竟然是，"你怎么追到这里来了？"

"说什么？我又不是讨债的……"他催马走近，我上下打量着他，快一年没见，那家伙还是这样华丽得没有品味，不过与以往不同的是，为什么笑声不再那样爽朗（或者说肆无忌惮吧）了呢？

"发生什么事了？""咦，你看出来了？厉害！"那家伙走到我的面前，下了马，"心里有点不痛快－－虽然对方实在太强大了，输给他应该不会感到羞耻，可总是不痛快……"

"输了？格斗？是谁？""卡姆巴尔·契彭。"

认识金·斯沃，是在四年以前。当时，我正在参加两个城邦国家蓝格和格劳瑞斯之间的战争，格劳瑞斯最终赢得了微小的胜利。那一天我回到格劳瑞斯城，用挣来的奖金，准备好好喝一顿酒。在酒馆里，碰到了金·斯沃－－当然有两位娇俏的女剑士相伴。

因为喝酒，我们逐渐聊了起来。他对我自报家门。"那么，王子殿下是前来考察这场战争的吧。"我很自然地问道，可是他却笑着回答："不，我是听说格劳瑞斯盛产美女才来的呀。"

然后他就开始高谈阔论，说自己是为了追求世界上最美丽的女性和短暂但象流星般耀眼的爱情才游历世界的。我费了好大的力气，才终于把话题重新拉回到我感兴趣的战争上来。"这也叫战争吗？"他却撇着嘴，"桢斗罢了。真正的战争，必须具备明确而且伟大的目的！"

"什么伟大的目的？""统一整个人类社会呀。神造成的人类，在各种族中最具有发展性和潜在的力量，然而人类社会内部的纷争制约了这一发展。因此，人类要追求美好的明天，就必须有一个英雄站出来，完成统一的伟业！"看他的表情，似乎这一重担已经由神交赐到他的肩上了。

听着他漫无边际的胡说八道，我突然觉得这个人很有趣。虽然曾经遇到过不少这样年青而充满幻想的贵族，但只有他在高度赞扬了我的武艺以后，没有说："来跟我干吧。"他只是在分手的时候这样说："有空来找我喝酒吧。"

所以，我们就成了朋友。

第三章 晋级

（斯库里·亚古的心路历程之二）

从紫森林回到家里，已经是清晨了，随着恐惧骤然远离，我和西儿的双眼也逐渐睁不开了。一觉醒来，太阳高高的挂在天上，胡乱抹了一把脸，在街上匆匆吃了一点东西，我和西儿就向着魔法师公会走去。走在荷里尼斯的大街上，昨夜所发生的事情仿佛是一场梦，只有口袋里的紫月草告诉我那全都是真的。

路过战士公会的时候，听到从公会的大门里传出一声巨大的金属撞击声，一个瘦小的人从里面快步走了出来，脸上带着一丝轻蔑的微笑，向拴在一边的坐骑走去。站在我身边的一个披着黑色斗蓬的家伙自言自语道："看来又有生意上门了。"

"看来那个小子又要倒霉了。"西儿幸灾乐祸地说着。

"不要小瞧地下公会，"我反驳，"有时候在那里才可以找到真正的力量。"

看着"黑斗蓬"向那人走过去，两人低声交谈了几句，那人就牵着马随"黑斗蓬"往地下公会走去。这时，西儿在下面揪我的衣襟，我转过头，看见战士公会的瓦拉尔垂头丧气地扛着面铁盾走了出来，铁盾上整齐地排列着六个凹痕，呈美丽的五瓣花状。

西儿小声对我说："这是刚才那人干的吗？钉锤竟然能够敲烂铁盾！"

"使用者本身的力量很大吧……"好强的小子！希望他在地下公会里能找到合适的职业。

不一会儿，来到了魔法师公会前。说实在的，对于紫月草是由契彭所赠一事，我心里总是有点别扭，万一要是被人发现的话，不仅会遭罚款，还会对作弊者作出十年内禁止升级的惩罚。

我走进公会大门，幸好一切都很顺利，没经过什么阻碍，大概就象是契彭所说的，我的能力已经达到了元素魔法师的境地了吧。当我将紫月草放到接待员纳林的桌上时，他用一种诧异的目光望着我。

"你昨天去了紫森林？"

"是啊，怎么了？"

"你在那里见到什么没有？"

"没有啊，怎么？应该见到什么吗？"我并不想提起那些令我不快的龙族尸体。

"当然是光，你不知道吗？从上个月就盛传一时的'紫森林神秘的光'。"纳林看着我，好象是在看一个怪物一样。

"对不起，我这个月来一直在专心修炼……"

"喂，这个给你，"纳林递给我一小袋金币，"取得紫月草的赏金是七千第纳尔，合二十八枚金币。然后你先在这里等一会儿，我来为你填写升级申请表，之后你就可以晋级了。到目前为止，好象这一年内都没有人晋升元素魔法师呢！"说完他低下头去为我填写申请表。

现在反正也没有事做，我就饶有兴味地看挂在旁边墙上的大魔法师的肖像。

排在第一的画上是一位看起来十分严厉的白发老人，在画框下写着：库比欧，魔法师公会会长，鲁安尼亚首席宫廷魔法师。

再往下的一张是阴沉着脸的中年人，下面写着：欧萨姆，魔法公会副会长，鲁安尼亚次席宫廷魔法师。

接下来的分别是－－

祖亚：鲁安尼亚宫廷魔法师。

鲁科欧：鲁安尼亚宫廷魔法师。

雷尔贝克：托利斯坦首席宫廷魔法师。

在这张画像旁边竟然有一位看起来非常慈祥的老年女性：科丽娅，托利斯坦魔法公会会长。

我知道，她大概是大陆上唯一的一位女性魔法师。按照惯例，女性是不能进入公会所开设的各种学校学习的，即使能力再强，也不能获得职业考试的资格。也就是说，几乎所有的女性都是没有职业的。但是这位大魔法师科丽娅阁下却是例外。因为天赋异秉，她四十岁的时候，仅靠自学就领悟了各种魔法的精髓，魔法威力达到七十格雷以上。七年前，她更因为偶然的机会救助了鲁安尼亚的上代女王，被女王破例承认为大魔法师。

在科丽娅的画像下面，还有－－

拉夫尼尔：盖亚首席宫廷魔法师。

科利夫兰：艾尔帕西亚五人议会会员。

尼尔斯：探险家。

拉尔：隐士。

以上这十个人就是拉尔夫大陆上全部的大魔法师。我暗下决心，一定也要成为他们中的一员。正在这么想着的时候，纳林在一旁说道："好了，见习魔法师斯库里·亚古，马上就要由大魔法师欧萨姆阁下为你举行晋级仪式了，在这之前请将身上的物品放在这里。"说着，他拿出一个口袋，等我将水晶和其他物品都放进去以后，才说："请跟我来。"

由纳林在前面带路，我随着他来到一间装饰华丽的大门前。打开门之后，纳林向里面行了一个礼："欧萨姆阁下，见习魔法师斯库里·亚古到了。"

"嗯，带他进来。"一个阴沉的声音说道。

纳林向我做了一个祝你成功的手势，我慢慢地走进屋子，里面是一个装饰华丽的祭坛。

"过来，斯库里·亚古，站在这个祭坛上。"

"是的，阁下。"

"以拉尔夫历届大魔法师的名义，引发斯库里·亚古所隐藏的力量，接受他成为元素魔法师……。天地万物中所蕴藏的元素……快来参见你们的新主人……"例行公事似的念完这些，欧萨姆转过头来对我说："现在报出你的名字。"

"斯库里·亚古。"我刚刚报完自己的名字，就发现从祭坛的四周浮现出许多七彩光球，向我的胸口聚拢过来，并慢慢地渗入我的身体。当光球完全进入后，我马上感到拥有了一种前所未有的强大力量。

"好了，你回去吧。"欧萨姆对我说。

"是的，阁下，多谢您了。"我深深行了一礼后，就退了出来。

在大厅里见到纳林，他一边将我的东西还给我，一边对我说："对了，亚古先生，您有没有兴趣为其他魔法学徒作升级见习魔法师的仪式呢？"

"我吗？"

"对，您现在已经有这个权限了，如果您进行一次仪式，报酬是五千第纳尔。"

"好吧，我会考虑的，如果需要的话而我又在荷里尼斯，我会来做的。"

"谢谢，斯库里·亚古先生，您走好。"

走出了公会，我高兴得脚步也轻盈了起来。西儿也为我的成功而兴奋不已。我们决定去庆祝一下，就来到了离家不远处的名叫"好邻居"的小酒馆。

老板布特一看见我就叫道："喂，斯库里，怎么样了，升级了吗？"

"你看呢？大叔！"

"我早就说过了，你小子一定行的，可惜你爸爸不在这里，唉，自从你父亲扔下你已经许多年了，你记不记得小时候……"

"好了，好了，大叔，快请我喝一杯吧！"

"没问题，所有人都听着，为了祝贺斯库里·亚古成为第一百三十二个元素魔法师，这一杯我请客！干杯！"

"哇，好哇！"

"祝贺你，小伙子！"

"好样的，斯库里！"

"为一百三十二干杯！"

一时间，酒馆里象是欢乐的海洋，我虽然知道他们大多数是为了免费的酒而欢呼的，还是禁不住非常得意。不过……

"对了，大叔。"

"怎么了？"

"我好像记得，我应该是第一百三十三个元素魔法师才对吧！"

"大概一个月前的那场玛多伊娜之战中，'雷神'克利根·萨多瓦已经被雇佣兵团干

掉了，所以你还是第一百三十二个没错。"

"是克利根·萨多瓦吗？这么说来，那个雇佣兵团还真是强啊！"

"喂，斯库里！"

"什么？"

"小心不要叫人给干掉！"

"大叔，说点吉利的话好不好！"

说着聊着，一瓶苏尼亚甘露很快就被干掉了——我是从来不喝酒的，西儿倒在旁边抱着勒度酒喝个不停，也不知道身为精灵的他，什么时候染上了这种恶习。

大叔短着舌头开始讲述当年他和我老爹的所谓"英雄事迹"，西儿醉醺醺的趴在水晶上哼着小调……等大家都散去了，我才迈着依然兴奋的脚步回到了家。

第二天早上。

"请问斯库里·亚古先生在家吗？"一个陌生的声音在门外响起。

"先生？"我还没有完全睡醒，一时没明白过来是怎么回事儿。

"元素魔法师斯库里·亚古先生在家吗？"

对了，我现在是元素魔法师了，所以别人称我为先生，刚开始还真不习惯。我挠挠头对门外说："在、在家，您是哪位？我穿好衣服就来，请您在外面稍等一会儿。"

"不用着急。我是魔法师公会的，会长库比欧阁下要见您，请您两小时后到王宫。"

"好的，我马上就去。"库比欧阁下要见我。为什么？是不是紫月草的事被发现了！



我在胡思乱想中收拾好物品，洗漱了一番，就直奔王宫而去。

鲁安尼亚的王宫，由碧蓝色屋顶、白色墙壁、方圆大约十里的一片宫殿组成。是整个拉尔夫大陆上存在时间最长的建筑之一。它的历史足以追溯到大约两万年前。这里原本就是人类历史上最早出现魔法师的圣地。我站在宫门外，望着那爬满藤萝的雄伟宫殿赞叹不已。

"什么人！闲杂人等不得在此久留！"守门的卫兵大声对我喝道。

西儿听了当然不高兴："这是元素魔法师斯库里·亚古先生，你小子说话的口气应该礼貌些！"

"是吗？抱歉，亚古先生，没事儿的话请您不要在此逗留。"

我还没来得及开口，西儿就尖着嗓子叫："别以为……"它还没有说完，就看见远远地跑来一个内廷侍从模样的人，在卫兵耳边低声地说了几句话，然后向我转过头来。"您好，是亚古先生？"我点了点头。"请跟我来，库比欧阁下已经在等您了。"说完话，那人在前带路向王宫走去。我在后面跟着他，路过卫兵身边时歉意地一笑，低头对口袋里的西儿说："拜托，在王宫里千万不要乱讲话，给我老老实实待在水晶里好不好。"西儿嘟嘟囔囔地钻了回去。

我来到了库比欧阁下的办公室，那是一间铺着鲜红色地毯的大房间，地毯的尽头有一张优雅的高背椅。整个拉尔夫大陆魔法师公会的最高领导者，鲁安尼亚王国的宫廷首席魔法师库比欧就坐在上面。他是一位看起来具有相当威严感的老人，身披一件用金线编织的法师长袍，袍角上绣着鲁安尼亚的皇家徽章。他用低沉的语调对我说道："你就是斯库里·亚古吗？"

我单膝跪倒答道："是的，阁下。"

"你今年多大了。"

"二十二岁。"

"年纪轻轻，就有这种成就，非常难得。"

"多谢您的夸奖，阁下。"

"好的，是这样的，今天我找你来……"

刚说到这里，我听到开门的声音。库比欧站了起来，向侧门的方向行了一个礼："女王陛下，您怎么又到这里来了？"接着，一个甜润的声音在侧门边响起："我从这里路过，听到你在和人说话，就进来看看。你们继续吧，"一阵细碎的脚步声从面前不远处响过，低着头的我只看见那华贵长裙的下摆，"你不用管我，我坐在这里就行了。"大概是一个侍女搬来了椅子，女王就坐在了库比欧的下首。我微微抬起头来，库比欧就象是严厉的父亲对待自己调皮的女儿一样，满脸无可奈何的表情。在他旁边是一位年约十七、八岁左右的迷人少女。这就是鲁安尼亚的女王？虽然我知道女王玛丽艾尔的年纪不大，但是，怎么也想不到竟会如此年轻。

这时，一个内廷侍从带着焦急的神态匆匆走了进来，先向女王行了礼，然后俯身在库比欧耳边说了几句话。大魔法师的眉毛顿时拧成一团，低声说道："是么……又是他们几个……现在？……好的……我就去。"

"对不起，陛下，我先去处理一点事情。"库比欧说完就快步跟着内廷侍从出去了。偌大的房间里就只剩下我、女王和她的几名侍女。

"你叫什么名字？"那个甜润的声音在问我。

我毕恭毕敬的回答道："女王陛下，我是刚晋升的元素魔法师，斯库里·亚古。"

"多大年纪了。"

"在下今年二十二岁。"

这以后是一段令人尴尬的沉默。我听到女王用失望的语气对侍女们说道："没意思，我们走吧。"女王和她的侍女们向正门走去，经过我身边的时候，那动听的脚步声突然停下了，"那是什么？"

我抬起头来，看到女王用那如白玉般的纤细手指指着我的衣袋。我低下头，发现衣袋正一明一暗地闪着光。我也很奇怪，伸手进去，掏出来的是我的魔法水晶，它闪烁着，就象是天上的星星——这种事情以前从来没有发生过！

"可以把它给我看看吗？"女王问道。

"当然可以，陛下。"说着，我将水晶放到女王的手里。

玛丽艾尔双手捧着那块水晶，这时水晶的光芒仿佛更加明亮了。闪动的光芒映照着玛丽艾尔美丽的面庞，我宛如身在梦中一般。西儿也被惊醒了，从水晶中探出头来。

"哇，太可爱了。"玛丽艾尔惊喜地叫道，用手指轻轻触摸西儿的小脑袋。

"别瞎动，小姑娘，把你的手拿开……"西儿肯定马上就会骂出来的。

"西儿，住嘴，这是鲁安尼亚的女王，玛丽艾尔陛下！"

"没关系的，"玛丽艾尔好象并不生气，对西儿问道："你是叫西儿对吗？"

"是的！"西儿总算稍稍收敛了一些。

"喂，斯库里，你能不能把这块水晶送给我，你可以在我的小猫里面挑一只作为交换。"

"这……女王陛下，恐怕不能，西儿不是我的宠物，而是我的朋友。"

"那太遗憾了……"玛丽艾尔附下身子竟然蹲在我的面前，对我说："我只能在宫殿里自由活动，不能出去玩，好无聊啊。你要是不能把西儿送给我的话，那么，你要答应我，在没事儿的时候，一定要带他来找我玩儿。我身边都是一些老头子和大叔，一点意思也没有。"

我痛快地答应了她。玛丽艾尔此时给我的感觉，不象是一位女王，而是一个顽皮的邻家小妹。看着她高高兴兴离去的背影，我也不禁微笑起来。

又继续等了好一会儿，库比欧阁下才回来。当他坐回到椅子上的时候，那低沉的声音又再度响了起来："今天找你来，是有这样的一件事，你知道那个探险家尼尔斯吗？""是的，我知道。"探险家尼尔斯是一个性格古怪的人，他虽然拥有大魔法师的称号，但并不象其他的大魔法师一样，在某个公会中任职，或者受聘于某一宫廷，而是在大陆的各处旅行，探索各种古代遗迹。"我这里有一封信，请你交给他，并把他的回信带回来给我。"

这个任务听起来很简单，但是，云游天下的尼尔斯行踪不定，这让我该怎么去找呢？可能我的心思在脸上显现出来了，库比欧对我说："你不要担心，我有确切的消息，尼尔斯这三个月内应该会在圣湖附近的村子里。所以你只要在三个月内回来就行了。"听到这个消息，我松了一口气。只要知道他在哪里，那么就只不过是一次普通的跑腿活儿罢了。

"这是一百枚金币，给你作为路费。""路费？为什么？""记住，这一次任务，不允许

使用魔法传送，因为尼尔斯不想让太多人知道他的行踪。”看到我迷惑的神情，库比欧耐心地解释道：”关于传送魔法你在魔法学校也已经都学过了，就传送魔法本身，本人所设立的魔法标志，是不会被其他人所发觉的。但是有一种追踪魔法，是通过了解所要追踪的人的魔法波动，从而利用任何一个魔法阵都可以到达那人所设立的魔法标志。这种魔法，不是靠个人的魔法力高低来决定威力，而是通过熟练度来决定的，所以即便是普通的魔法学徒也可能学会使用。所幸的是，只有很少的人懂得这一魔法，并且，不是每一个都有学成的天份。””库比欧阁下，我想学习这种魔法，您可以教我吗？””很好，年轻人有这种求知欲很好，这里有一本关于追踪魔法的小册子，你可以拿去修习，成不成功就看你的天份了，知道了吗？””我明白，阁下，如果没有别的事，在下就告辞了。””嗯，祝你好运。”

”库比欧并不像看起来的那样严厉，给我的感觉很亲切，慈祥，你是不是也这样认为？”走在回家的路上，我问西儿。

”我倒是觉得那个小姑娘挺不错的。”西儿回答我。

”是啊，一点女王的架子都没有。”

”对了，斯库里。”

”什么？”

”你想不想要一只小猫。”

”什么意思？”

”那小姑娘说过……”

”啊呀，你这个没良心的东西！”

第四章　　王城赫尔墨

（金·斯沃·盖亚的心路历程之一）

和虽然得到了紫月草，却并不见得有多兴高采烈的斯库里·亚古分手的时候，天已经快要亮了。

”真羡慕你，可以利用魔法道标很快回去荷里尼斯，我却要长途跋涉，餐风饮露……”我笑着向他挥手告别。

”笨蛋，”那个讨厌的碎嘴小精灵又嚷嚷开了，”按照你的等级应该也会设置魔法道标吧，还是你的级别根本就是用金钱或者权力买来的呢？”

这个已经习惯于臭我的小混蛋，虽然同样从魔法学校毕业，可是根据每个人的天赋和职业发展方向，从来都是因材教授不同的课程呀。他难道以为凡是可以操控二三十格雷以上威力魔法的人，都应该会设置自己的魔法道标吗？当然，实际理由不足以噎住那个小东西：”我是王子唉，难道也象平民一样孤身闯荡？所以除非能够练成可以携带数名随从同时使用一个魔法道标的史无前例之超级魔法，我是不会轻易使用这种原始交通工具的，哈哈哈哈……”

说话的时候，我望了一眼斯库里。他当然知道我只是随口胡说，其实从来没有所谓贵族天生优于平民的无耻想法，所以并不在意地扬了扬眉毛。

”携带数名随从同时使用一个魔法道标……”小东西大叫，”吹牛大王，那是永远不可能的事情！””够了吧。”斯库里把他的头按到水晶里去了。”哈哈哈哈，小家伙，永远不可能这种说法可是很落伍哦。”我正想趁着他无法还嘴好好演讲一番，却被斯库里制止了：”你也请闭嘴吧。”

也好，反正演讲的内容我还没有组织好，下回见到那小东西再教训他吧。这时，等候在紫森林外面的卡塔丽和米拉已经迎了上来……

从紫森林到荷里尼斯，再利用荷里尼斯城外的魔法阵回去赫尔墨，足足费了十四天时间：”这世界上曲里拐弯的道路还真是烦人哪，就没人有魄力开山搭桥，造几条平坦的近路出来吗？”

进入王城赫尔墨的时候，正是中午时分。

”真是烦人的太阳啊！”

天空一片晴朗，万里无云，对于多数人来说这实在是个好天气，但对于讨厌晒太阳的我而言则恰恰相反。尤其在经历了半个月来的林中冒险和鞍马劳顿以后，再加上全身无力、昏昏欲睡，更加令我感到阳光的刺眼。

”斯沃殿下！””您总算回来了！”

听到清脆的女性声音，我懒洋洋抬起头，才发现自己不知不觉中已经走到了王宫前面。用敬称呼唤并跑上来迎接我的，是女性侍从官希尔维拉和奥莉亚丝。

”喂，关照过你们大中午不要出门晒太阳呀，否则白皙的皮肤会晒黑的呦。”

”那是健康的肤色呀。”红发的奥莉亚丝反驳说。

”是啊，没错，可是我不喜欢。”在我心目中的美女，应该是修长、白皙并且拥有绝对性感的身材……

”这趟去了一个多月，我们实在应该跟随在殿下身边的，”黑发的希尔维拉微笑着扶我下马，”卡塔丽和米拉照顾您还好吗？”

”好啊，很好呢，”我搅住希尔维拉的腰，”当然比起你们两个还是要差一点……”

”殿下，求求您别再这样悠哉游哉的好吗？”奥莉亚丝嗔怪地说道，”早上陛下在议事厅召见官员，因为您的无故缺席，又害我们被科德莱尔大人责骂了。”

”噢？抱歉抱歉，我不应该在荷里尼斯为了看打架多耽搁一天的……早回来一天就好了，还害得你们……”

”无所谓啦，”希尔维拉微笑着回答，”跟着您这么些年，早习惯替您受责罚了。不过，殿下也实在应该收敛一些才是，朝野上下对您的风评原本就不是很高，再这样游荡无度，将来即位时很难服众啊。”

”拜托别说教啦，希尔维拉，”我带着她们两人穿过花园，向宫中走去，”对了，父王近来一直身体欠安，今天为何要一早议事呢？”

”是决定新王都行政官的人选，萨拉维尔大人因为前些日子手下幕僚受贿被揭露的事引咎辞职了。”

”这倒是个好消息，他早该辞职了！那老头在任期间当严的地方不严、当宽的地方不宽，用人不当、处事不明，才会搞到商人们为一些原本顺理成章的事还要去行贿啊！（”这是什么理论啊。”奥莉亚丝在旁边嘟囔）－－那新行政官的人选是谁？”

”是殿下的辅佐官科德莱尔子爵大人。”

”嘿！”我做了一个喝下大口忘记兑水的柠檬汁似的表情，科德莱尔刻板的面孔再次浮现在眼前，”走了个老糊涂，换上个小顽固！不用问，是柯里亚斯公爵的意思喽？”

”提名的正是宰相杰伊根·柯里亚斯公爵大人。”

”果然！我就知道，赏识小顽固的人也只能是那个老古板。真是够呛！”

”科德莱尔大人做行政官的话，并不是什么坏事吧？”希尔维拉问，”他一向克己奉公、严谨方正，堪称盖亚王国官员的楷模……”

”我就是看不惯他这一点！”我有点不耐烦地打断了她的话，”行政官太过严谨方正而不懂变通，有时候对国家和百姓并不是好事呢！”

希尔维拉与奥莉亚丝似乎偷偷交换了一个带着苦笑的眼神。其实我自己也很清楚，这番指责是没什么道理的，我对辅佐官的贬低，很大程度上来源于双方个性激烈冲突而在相互间产生的不满和反感吧。两人一时不知怎么接口，我赶紧改变了话题。

”布拉德呢？他说在王宫等我，怎么不见人影？”

”布拉德先生这会儿不在城里，”奥莉亚丝回答，”我们俩回来时正碰上他出城，说要去考查一个叫什么……什么来着？”

”古城比哈提遗址，”希尔维拉接口说，”据说那里又有一处新发现的遗迹。”

”这家伙！说什么调查紫森林的事很重要，把我哄出去奔波整整一个月，自己却跑去悠闲地研究那几百上千年的古老遗迹。我还要找他帮我解答问题呐！”

”不是殿下听说了紫森林的异象，自己抢着要去的吗？”

”我哪里想到路程这样遥远难走－－算了，”我向起居室走去，”累死了，先睡一觉，有人找我的话一律给我推到傍晚以后。”

”不需要用点餐就休息吗？”希尔维拉问。

”啊，对了，被你这么一提醒还真觉得挺饿，随便给我准备些点心和酒好了，直接送到起居室来。”

”后世的历史家或小说家们写到金·斯沃王子的时候，或多或少都会提到这么一点吧：斯沃王子虽然喜欢华丽、讲排扬，但对于自己的饮食起居这些方面其实是非常随便的，无论吃、住，只要是中等以上的标准他均能甘之如饴。因此这点既成了’他实际上并没有腐朽的大贵族意识’之类好评的证明，也成了’其人丝毫没有王族应有的品味’等批评的根据。”

”殿下您在说什么啊？”

”啊？”我从食物中抬起头来，”按惯例在构思自己的传记哪。”

奥莉亚丝撇了撇嘴，模仿我刚才的语气说：”而另外常被提到的一点是，王子斯沃除了对于饮食的要求不高、随随便便外，日常作息与交际活动也是无规律可言。在这种散漫而混乱的生活方式下，他仍然能够过得舒适、称心，很大程度上要归功于希尔维亚与奥莉亚丝这两位集护卫、秘书和执事多职于一身的女性侍从官辛苦而周到的安排吧。”

”哈哈哈，放心好了，你们对我……不，对历史所起的推动作用是不会被遗忘的。”

”从来没听说过女侍的名字也可以上史书的呀。”希尔维拉说。

”我会命令史官记上的……”

奥莉亚丝打断我的话：”殿下再这样下去的话，未必有权力给史官下指令呢。”

"那我就拜托未来的克拉文国王好了。"

"殿下！"似乎这次连希尔维拉也听不下去了。

吃饱喝足，正要上床蒙头大睡，突然有侍卫进来禀报："殿下，陛下召见。"

"什么？父亲的消息还真是灵通呢，"我被迫懒懒地逃离那张舒适可爱的床铺，"本来想晚上再去请安的。"

我的父亲，盖亚王国第九任国王奥古斯特·盖亚，此时正坐着轮椅在花园里赏花。

"父亲，我回来了，"我跪下行礼，"您今天的气色很好啊，可喜可贺。"

"表面现象吧，"父亲微笑着弯腰做了个搀扶的动作，"你如果改掉一些不太好的旧习惯，我的心情就会好起来，心情好才能长寿吧－－今天早上没来开会，你不知道宰相他们的面孔有多难看……"

我站起来，代替侍从推着轮椅，陪伴父亲在花丛中散步："并不是无故缺席，您也知道我去了紫森林……"

"如果你不是那么散漫的话，一来一去，五天前就应该回到王都吧。"原来才迟到了五天啊，这可是我生命中少有的记录呢："其实晚到紫森林也有好处呢，正好碰到了一个在魔法学校一起学习过的朋友。"

"哦，谁啊？""斯库里·亚古，我跟您说过吧－－他拿到了紫月草，应该很快可以晋级元素魔法师了。""是吗？你的同学吗？真是年轻有为哦－－孩子，你要是也这样有出息，宰相他们也不会……也不会整天只在我面前说你弟弟的好话了。我多希望听到他们称赞你是世界上最棒的王位继承人啊。"

父亲在幽幽的叹气，而我，突然觉得鼻子有点发酸。

一觉睡到黄昏。所有求见，很简单就被我从傍晚又推到了明天。因为布拉德回来了，我必须去找他一趟。

巴比特·布拉德虽然是盖亚的宫廷魔法师，却并不住在王宫里面，继承了他的老师－－大魔法师沃恩·拉夫尼尔的风格，住所布置得十分简单、朴素，除了庞大的书籍收藏室以外，看不出有什么区别于普通民宅的特征。不过我却是这所平凡宅子的座上常客，除了因为和布拉德十分谈得来并敬重其渊博的学识以外，另一个重要原因是布拉德虽不十分嗜饮，却很喜好酒类并且懂酒，收藏着许多名贵的珍酿。

因此，我走进他家里的第一件事，就是倒上一杯最高级的陈年勒度酒，然后边喝边向他讲述在紫森林里发生的事情。

"圣殿骑士契彭，还有龙族战士的尸体……"似乎天生一种与实际年龄不符的沉稳个性的布拉德，边听边微微皱起了双眉，"紫森林的异象居然惊动了这么多有来头的人物吗？"

"是啊，"我随便翻阅着他的藏书，"说实话，原本我也以为你在小题大作呢。"

"对了，你刚才一进门说心情不好，又是因为什么事？"好象盖亚国中，只有父亲和布拉德两个人会不用敬称来招呼我，这大概也是我宁可出国去玩，最好能找到斯库里他们聊天，就是回国也总泡在布拉德书房里的原因之一吧。

"耶？噢，那是为了骗酒喝找的借口呀，哈哈哈哈，没有识破吧，"我笑着回答，再次拿起酒瓶向已经空了的杯中倒酒，完全不理会布拉德责难的眼神，"不过，紫森林之行确实搞得人心里有点别扭。"

"我心里才有点别扭呢，你这种喝法实在可惜了我的好酒，"布拉德摇头叹息，又问道，"为什么别扭？"

我突然想起了朋友希格蒙德，他好象也说过类似的话，不过要不客气得多："不会品酒的话就请去喝便宜货吧，不要以为有钱有权，就可以随便糟蹋好东西！"

我摇摇头，也叹口气："是契彭－－在和他交手前，我从没感觉自己是那么软弱无力……他所以提出挑战，只为试探我们的实力，但我可以为碰上了生死危机，因而使出全力战斗的。结果在他面前，我的剑技简直就像是七八岁小孩的把戏般不堪一击。"

"不必为此耿耿于怀吧，"布拉德安慰我，"那个人毕竟是远远超出一般水平的对手，整个大陆有这种实力的也没几个呀。"

"话虽如此……"

"对了，今天魔法公会传来通报，你那个朋友亚古因为通过紫森林的考试，已经成为元素魔法师了。"

"这算是个好消息，"我一边欣赏着墙上挂的无名作者的绘画，一边问他，"对了，说起来再有三五年你也该由元素魔法师晋级为大魔法师了吧？"

"谈何容易？"布拉德微笑着交换了一下双腿摆放的位置，"照我老师前些日子的评价，我要一刻不停地修习魔法，才有望在二十年内晋级啊！"

"三五一十五，我猜的也不远嘛……咦，二十年？有那么困难吗？"

布拉德终于也忍不住取出酒杯，为自己斟上半杯酒："我现在明白为什么当年师傅说我旁骛太多，耽误了魔法的主业。我对历史、政治和文学都太感兴趣，结果搞得魔法基础没有打好，因此现在想进一步增强魔法力，反而比一般魔法师更加费劲了。"



我察觉到他的情绪有点低落，连忙转换了话题，开始谈我的弟弟。

"听说克拉文开始跟你学习魔法了？"

"第二王子殿下很有魔法的天赋，而且很用功，进步非常快。虽然才十一岁，已经快达到见习魔法师的水平了。"布拉德又改变了坐姿，平静地说。

"是吗？克拉文是个认真的好孩子，不象我……"我一抬手将杯中的酒饮尽，心下多少有点黯然。为什么呢？虽然杰伊根·柯里亚斯那帮家伙整天撺掇父亲废黜我的继承权，改立克拉文为储君，可是天真可爱的克拉文一直对我都很尊敬呀。我也很喜欢他，有时候还真会冒出"让他继承王位也不错嘛"的念头－－当然，要他再长大一些，免得被讨厌的杰伊根·柯里亚斯之流所操纵。

"再帮我倒点，"我把杯子递给布拉德，"有段日子没找你喝酒了。"

"抱歉之至，殿下，"布拉德一边帮我倒酒，一边回答，"后半夜我还要出城，明天再找你畅饮吧。"

"又要出城？"我接过杯子来在掌心里玩弄。

"在古城比哈提的遗址出土了一块巨大的石板，上面有奇怪的魔法残留和图形文字，很可能与我国王室有密切关联。"

"就是你昨天去的地方吧？"

"对，当时有一些古文字始终搞不大懂，而那图形上也残留着不明的魔法能量，所以我才回来查阅资料，今天也要带上一些工具书过去。"

"比哈提古城好象不远，反正闲来无事，我和你一起去吧－－会不会影响你？"望着杯中变幻不定，而且透明仿如精灵石般的勒度酒，我突然有一种寂寞的感觉，实在不想这么快就离开布拉德。

"影响倒是不会有，"布拉德回答，"只是殿下不需要休息吗？"

"没问题，来会你前刚睡了一觉，出去走走总比在这气闷的城里呆着强。让你的佣人去王宫通知希尔维拉和奥莉亚丝，在城门口等着咱们，"我望向布拉德，发现他又一次改变坐姿，实在忍不住了，"喂，你是急着上厕所？还是感觉跟我谈话太无趣啊？"

"殿下真想知道原因吗？"

"看起来果然是因为和我谈话太无趣了……"

布拉德叹了一口气："你还是先反省一下自己的行为吧。谈话就谈话，喝酒就喝酒，你一会儿翻我的书，一会儿看墙上的画，一会儿又玩弄酒杯－－连我这种已经习惯你漫不经心脾气的人都多少有点不耐烦了。咱们从小就在一起，我知道你其实是在听我所说的话呢，换了别人，他会怎么想？"

我愣住了，可还是忍不住继续玩弄手里的酒杯。

"唉－－"布拉德摇头，"听说有次会议，因为殿下一边开会一边擦拭自己的剑柄，惹得老达克男爵拂袖而去……"

"啊哈，天幸那个老家伙已经死掉了……"

"他只是行为激烈一点而已，可是大家心里的想法是一样的呀－－王子殿下是个没有威严的人；王子殿下是个骄傲的人，根本不重视我的发言；王子殿下是个毫无礼仪、行为乖张的人；王国的未来怎么可以托付给这种人呢？！"

我实在装不出笑容来了，只好放下杯子："其实……用这些鸡毛蒜皮的小节，就决定一个人的价值，不是太过轻率了吗？"

"轻率吗？"布拉德望着我，"你自己仔细想想吧－－虽然我相信你的价值不在于此。"

（未完待续）

电玩同人馆 2000年第三期 馆主默文

◇《电子游戏广场15》内容简介：流浪汉物语、生化危机（枪之恐惧）、生化危机（CODE: VERONICA）、波波古罗斯物语2等完全攻略。

◇《世纪梦典》（暂时名称）制作状况现报：原本在我刊连载的两部长篇小说《浪漫沙加领域篇2原创小说》以及《逐流神话》（修改后），应读者强烈要求而收于此书中。此书定价极为低廉，暂不公开。

◇《梦幻总动员》在经过两期的试刊后，于第三期落实光盘版权，正式附赠VCD，但由于昂贵的音像制品板权费用，无奈之下只能将定价调整为15.00元，希望读者能够理解。为了弥补前两期的缺憾，我们特向购买本期“梦幻”的读者赠送一张正反两面的豪华四开海报，以表寸心。《梦幻总动员》自第三期起以64彩、64黑白、附赠VCD的充实内容依然成为同类出版物中价位最低，内容价格比最高的书籍，并且是国内唯一一本从书籍到光盘完全合法的动漫资讯志。

◇自2000年起，凡玩友神州社会员邮购我社书籍，都能得到九折优惠。

◇“玩友神州社指南手册”业已制作完毕，其中收录本社所有现有规则，以及2000位会员的目前状况，只要寄来2元邮费，即能获得。

◇凡欲报名参加玩友神州社的读者，可来信写上姓名、长期通讯地址（最好为家庭住址）、邮编、电话，并且最好附上一枚贴足邮票的信封，这样我们便会在收信后立即回函，告知会员编号。参加玩友神州社不收取任何费用。

赏金事务所开张后关于解答问题是否以收信先后时间计，但有些地方出售贵刊时间不一样，是否会影响参加此活动？

—汕头 叶伦铙

按照游戏中，确实得依时间顺序来接收勇者。但为了照顾到积极来信的读者，从本期开始只要应答者都会得到1P。

虽然“漫园”已移至《梦幻总动员》，但小弟认为贵刊仍应加1~2页，用来刊登读者寄来的画稿。

—贵阳(0567) 王硕

目录的左上角有半月刊的字样，是否从今年开始，“T&P”改为半月刊？版式设计不太令人满意，业界新闻就应该放在最前面，给人以简洁、快速的感觉。

—贵州 三进

两个问题都已经有多位读者来信询问了。《科学时代》杂志确实是半月刊，但“电子游戏与电脑游戏”专辑则为其下半月期，即每月仍为一辑。而至于新闻的位置，已在本期作出调整。

玩友神州社为什么不搞一些实在性的参与性强的活动呢？如本期的“赏金事务所”就是一个很好的例子！大大鼓舞了玩家的积极性，所以请尽快完善会社制度，把神州社办好，便我们会员队伍早日突破万人大关，成为业界一佳话。

—东清(0005) 陈斌湖

多谢支持，而随着神州社的发展，我们也有数个联结天下玩友的实际计划。

我们是穷书生，没有PS的相伴，只有投向街机的怀抱。“王者之书”的消失是我们街机迷的一个“损失”！

—合浦(0099) 谭兴廉

有关街机游戏的动态及推介我们随时都会作出相关介绍，请广大街机爱好者放心。

同人馆有超过一半内容是神州社的，莫非“社员”们把茶馆包了？（这一条可能会引来公愤，但我无所谓，大不了铺天盖地的信写来骂我，我就不信真有谁会有魔法……）

—内江 付晓飞

有关这条（也是关于神州社的）本馆主表示沉默……咳，咳……（两千多弟兄，在干吗呀？）

贵刊能否象在遇上某款大作时增加些彩色的攻略？另外建议贵刊可否在每年春节或其他的节日时期，在各地开一个会员活动或聚会。

—丹阳(0212) 吴振强

经过这次的尝试，我们已有了一些的经验，以后也会有类似的活动的，至于全彩攻略，在“世纪珍藏版”中有“时空之轮”的全彩攻略，而今后也可能会再度出现这种形式。

非常感谢上海黄海读者寄来的万言长书，其中的真诚和诸多较好的意见甚至让我无从摘取，只能说一声：黄读者，辛苦了。

望贵刊在今后的每期内容中增加DC的介绍，以吸引更多的读者。

—北京 张天钢

这两期刊登了《莎木》的小说攻略，以后也会介绍DC上出色游戏的。

期盼在2002年以前黑白页再加上几十页，广告不要算

页数，特别照顾"T&P"的"特产"，加大新闻力度，扩大同人馆版面，增加神州社内容，大作要详，格斗要精，滥作要弃……

——武汉(0712) 程曦

期盼在2002年以前读者再加上几十倍，买书不要算价钱，特别照顾"T&P"的"特产"，加大投入力度，扩大购买计划，增加对杂志的"愚忠度"，发行要广，利润要高，成本要低……

有一个要求，就是贵刊尽量增加一些广告，因为这样可对我们购买电玩产品有很大的帮助，但首先要真实可信的广告，此外，也可为编辑部创收加工资，加奖金。(嘿嘿，默文呈流口水状)

——丹阳(0211)丁晨

读者呼声！登上!!(口水倒没流，只是一脸奸笑)

鉴于有不法之途向我刊挑衅，特于此进行阅军仪式，以震慑江湖宵小。

我军初步公开阵容于下：

PS×11、SS×8、DC×6、N64×5、PS2×6(2000年5月前)、DOLPHIN×3(本年度预定)、PC×21、G3×4、SFC以下级武器忽略不计。(注：我刊编辑成员为7人)

若再有非法组织，可来挑战。

浦江冬暖——上海读者联谊会纪实

2000年2月2日，在上海连续的低温天气之中，晴日之光迎来了浦江边上的一次欢聚。T&P编辑兼玩友神州社当前负责人默文借回家探亲之际，代表全体编辑与热心读者聚会，以共同庆祝新世纪的到来和我刊与广大读者的数年相知。

参加本次会议除了到场的读者(会场已满，设加座)外，还邀请了我刊三位作者：雪鹰、前鱼、小孔。因此本次会议的主题便是增进互相了解。会间读者提出了许多问题，表现出大家对我刊的关心，也有北京的读者千里赴会，很令我们感动。我们成为系列的"梦幻总动员"是当前读者关心的热点，围饶此书的话题也比较多，通过一系列的问答，与会读者都能理解到我们一心走上正轨的苦心。对于神州社的发展和我刊杂志的走向也都是大家关心的问题，更有一位女读者当场表示了要当神州社上海分部的"BOSS"，实是精神可嘉。而由于我刊编辑部成员只有默文一人在场，因此理所当然成为矛头所向，当大家问及"最擅长格斗游戏"，而回答"魂之利刃编辑部无敌"时，全场一片嘘然，默文一见形势不对，立即改口为"因为除我以外基本无人练习"时，又引来一阵哗然。与会的三位作者也不同程度地受到读者包围，散会后雪鹰业已右手酸麻。


▲读者陆续进场，到后来设好的座席都不够，只能临时加座。

除了相互的交流外，DC大作的展示也是会议的一个组成部分，大家看到了"莎木"、"BIO HAZARD"、"D之食卓2"等DC佳作，对于当前的游戏制作水准有了一个感性认识(有读者于会后要求：明年举办PS2展示会吧)。会间进行了两场"SOUL CALIBUR"表演赛，分别由默文VS雪鹰，雪鹰VS小孔，大家反应各自不同，有观注暗思之人，亦有磨拳擦掌之辈。


▲展示DC版生化危机时的场面，大家表情不一，气氛热烈。

这一次联谊会的举办，拉进了我刊与读者之间的距离，也让我们以直接的方式了解到了大家的意愿要求，非常感谢与会及未能抽出时间的未与会读者。这样的活动非常有意义，在以后有机会地话，我们会考虑在其他地点、其他时间举办，一切只因为，我们有幸得到读者的厚爱。



在边上的照片是我刊全体成员在九赛沟的合影，于2月2日的读者联谊会上作为纪念品分发，在编辑部中尚有二十张，决定赠送与因种种原因未能到会的读者。

具体得到的方法是读者向我们寄信，于信封上写清"索照"二字，并于信中夹寄一枚贴足邮票、写上回信地址的信封，我们会从来信中抽取二十位读者，赠送这张合影。

因为受到编辑部其余同事各种不同的血猩威胁，于此不方便将照上群魔与编辑姓名对位，读者只能自行猜测。

如上期所说，我们将于神州社会员达到一定数目后邀请部分会员参加编辑部渡假旅游，届时说不定就能在照片上看到读者自己的身影了。

赏金事务所

第三期公告

NO. 000111 ×

北山蛇群现已由 0007 号会员魏鹏第一揭榜，其将面对四条赤炼蛇，望尽快将十回合行动（每次攻击注明蛇 ABCD 中哪一条）上报。

NO. 000202 ×

要得到英娜，就必须获得其他全部人物的原创服装（条件为时间 30 秒以上，局数 2 局以上，难度普通以上，体力不变动）。 —沈阳 马赫 MACH(1P)

NO. 000204 ×

当剧情发展至ミンウ脱队，并从公主处得到"女神之铃"的情报后，即可前往サラマンド村与约瑟夫（ヨーゼフ）会面并使其加入，然后到曾去过的セシラたも，在洞口一蓝色石头的周围便可发现一密缝，雪中船便在其中。

—上海倪慧杰(3P)

NO. 000205 ×

SONY 公开的 PS 共有 20 种型号，论电器性能，5003 型最好（带 VCD 功能），论输出质量 1000 型最好（带 S 端子，现已无售），论读盘能力还算 5501、7501 两种，我推荐 7501 型。POCICET STATION 大的电玩专卖店都有。价格在 350－400 元之间。 —丹阳(0211)丁晨(4P)

NO. 000301 10EXP 2P

PS 版《职业特工队》：在一版中有需要密码才能开启的铁门，但不知密码，特此请教。 —上海 卢飞

NO. 000302 10EXP 3P

SFC《天地创造》：第三章龙之城堡，通过砸灭六支蜡烛的房间，进入下一间，攻略上说击打对面没有石像的墙壁，究竟是哪一面，踢遍了都不行。 —杭州 孙海仑

NO. 000303 15G 2P

SFC《FRONT MISSION－GUN HAZARD》：重复进入一关将这一关敌兵清版后出不去了，又没有情节，怎么回事。

—杭州 孙海仑

NO. 000304 10G 3P

SFC《火炎之纹章－圣战之系谱》："勇者之弓，"盗贼之剑"如何拿?

—上海 杨哲

NO. 000305 10EXP 2P

《虹色青春》：如何进入伊集院家的游泳池?

—南昌 刘晟

NO. 000306 20G 1P

PS《梦幻骑士》：金钱无限的金手指密码准确为?(《电子游戏广场 13》中有误)

—武汉 王楚男

NO. 000307 15G 3P

《梦幻模拟战》1～5 代中，有哪几个是需要全体败北数为 0 才能见的完美结局的?哪几个能召唤兄贵?怎么召唤?

—湖州 银狼

NO. 000308 10G 1P

PS《FFT》，见到克劳德救助卖花少女的情节后往后如何进行才可收到克芬德?

—南通 姚晓刚

升值悬赏!

NO. 000104 30EXP 6P

PS 底板及电源板上的钮是什么旋扭?旋扭扭过后，有无严重后果?这三个旋扭可否参照其他 7000 型调整到初始位置?如不能，怎样才能恢复到我机器原来的设置?（此条请将回答寄至上海杨浦区长阳路 682 号 207 室夏晖收 邮编：200082，并要求委托人来信告知）

NO. 000107 20EXP 5P

《WILD ARMS2》：オデッサ的大本营アルケックブラント处一间需输入秘码的房间，但怎么也找不到。

——兰州 胡宾



赏金猎人——5P，成为正式挂牌猎手。
疾风猎手——20P。
青铜猎手——40P，失误率 10% 以下。
白银猎手——70P，失误率 10% 以下。
黄金猎手——120P，失误率 15% 以下。
尚有其余高级称号及每一级称号所能获得的赏品，暂不公开。

应读者要求，从本期起，凡应征勇者都能在当月获得 1P，但必须于来信中注明会员号。

玩友神州社



至今会员人数: 2272

由于上个月恰逢春节，因此来信量锐减，会员人数的月上升量也达到历史低点，为加快发展速度，特作以下决定：凡会员推荐他人成为会员，皆能上升一级！

指南手册的制作到近期完成，由于需要经常调整数值，所以直到目前方能寄出，让大家久等了，非常抱歉。至于会刊一事，我们正在策划之中，具体的发行方周期和方式都在考虑之中，但必定会于今年某月登场，敬请期待。

出于要将 MUD 完全化，从本期起，我们临时占用撷梦园的版面，用以刊登 MUD 的背景故事，今后到会刊正式发行后，我们欢迎大家以各种体裁来描写在这个幻想世界中的经历，佳作都会收于会刊之中。也欢迎读者提供构思，以资参考。



点将台

0315 王伊浩 LV51——0001 薛一丹 LV53
0514 叶庆均 LV01——0027 邹满乐 LV19
0816 韩金强 LV01——0817 张　靓 LV06
0932 李　博 LV01——0933 朱　轶 LV01
1044 陈　安 LV01——0847 蒋颖晟 LV01

请应战会员迅速寄来回应，否则必败无疑！

玩友神州社战斗纪实

0028 叶　俊 LV11 V・S 0086 关　枫 LV16 —— WINNER IS 叶俊
孟　晴 LV11◊LV13 HP110 EXP188 MP188 AT15 DF15+15(革甲) 67G　关　枫 LV16 HP174 EXP196 MP196 AT19 DF18 37G

0044 黄光明 LV5 V・S 0126 张　杰 LV6 —— WINNER IS 黄光明
黄光明 LV5◊LV6 HP41 EXP62 MP62 AT6 DF8 20G　张　杰 LV6 HP47 EXP62 MP62 AT6 DF8 10G

0357 钱　浩 LV1 V・S 0874 王　鹏 LV3 —— WINNER IS 钱浩
黄光明 LV1◊LV1 HP10 EXP16 MP16 AT1 DF3 13G　王　鹏 LV3 HP22 EXP31 MP31 AT3 DF5 9G

2103 何军礁 LV1 V・S 2104 周祥洪 LV1 —— WINNER IS 周祥洪
何军礁 LV1◊LV1 HP1 EXP11 MP11 AT1 DF3　周祥洪 LV1 HP6 EXP12 MP12 AT1 DF3

卡比斯广播台

*经过三个月，0366 号刘松复活，目前状态：LV1 HP1 EXP10 MP10 AT1+3(莲花棒)。

*0440 号游涛占用两个编号 (0907)，且不作更正，现决定处罚如下：半年之内不能参加任何活动，且不得申报等级，亦不能享受会员的邮购九折优惠！

*由于 E・Tγ 射线发生作用，以下会员必须战斗，请速上报五回行动，违者必罚：

0102 陈雪松 LV04——0033 赵　威 LV06
0524 邓家典 LV43——1454 郭　超 LV50
0343 王　凯 LV04——0325 朱平凡 LV08
1272 朱　涛 LV01——1460 陈　铭 LV02

*转职成商人一系的会员们，你们可以开店了！用你们职业所赋与的特优价来批发默文道具屋的商品（每种至少 20 个以上），然后自定价格，支付每次 20×N(N 为你级别的十位数) 的广告费就可以发卖了，并能自己决定商店名称。店主可开宿屋，一次性交纳 300G 加上每次 5×N 的广告费就可以了，价格自定，不能超过 100G。

神州社策划之六　翁戴拉　战况报告

0091 号会员梁兴华经过三回合交战通过考验，目前状态为：LV10 HP30 EXP110 MP110 AT11+15(鱼鳞刀) DF12+15(革甲) 还原丹三，68G。前行至第三格，遇墨丘利，HP 回复为 85，自动前行 1 格，卡隆之舟引渡至下一关底安努毕斯。

0319 号会员千佳前行 5 格，得到一沙布提斯，目前在第七格。

0332 号会员孟晴经过五回合战斗未分胜负，目前 HP353，刻尔帕洛斯 HP276，继续作战。

1395 号会员郭磊经过五回合战斗未分胜负，目前 HP39，刻尔帕洛斯 HP84，继续作战。

请上述会员尽快寄来后五回合行动，其余在翁戴拉中会员若于下期杂志截稿时仍未寄来回应，一律受罚与两大关底对战！



神州社策划之五——十二魔神

魔神降临

十二魔神 NO.7——



LV: ???
HP: ???
MP: ???
行动方式: 踏霜踩月
属性: 水
居住地: 云深不知处
赐福率: 90%
诅咒率: 10%
降临百分率: 2%(每年2月)

默 文

李煜，南唐后主，后世闻名的词人，同时亦为亡国之君。身为仁善之主，而无治政之才，最终亡于宋太宗牵机之药。其所作之词，意境开阔，一改五代花间绮靡之风。除词人而外，书画亦擅，自号钟隐，笔力非凡，惜乎传世不多。与周后共续前世霓裳羽衣之曲，成中古乐舞佳篇，爱琴澜尾，为前世焦尾遗制。"三寸金莲"源自后主宫出，堕马之妆，亦由后主妃扬。惜乎错生于皇家，被后世昏君之名，唯心清者感于词中高风，追缅不已。

后主本名从嘉，生就重瞳，与霸王、明皇同，亦皆留风月佳话，遗韵传世，千古未泯。身亡之后，魂游水山，朝鞠泉于雨谷，夕餐霞于云林，离尘世之蜗争，逐秀峰之清流。偶化商贾，游戏人间，亦只为一乐之顾。

默文古风之一———曲江应对
效果: 应对准确者获珍贵道具。
解说: 唐代新科状元都受恩赐去曲江赴宴，吟诗作对，显己荣耀，不少名篇即出于此宴。宴后还要上大雁塔提名，是为"雁塔留名"。

默文古风之二———投壶之礼
效果: 不中的者罚醉酒两月，不得上报等级及参加活动
解说: 起于春秋，即有客来访时，置一壶，以箭投之，借以娱宾，不中的则需罚酒。亦有国君之间设下此礼的，包含政治机巧。

默文古风之三———校阅讲武
效果: 与状态同自己一样的木人对战
解说: 孟冬之月，天子都率将帅讲武习射，以此保证军力，并倡导武风国威。

默文古风之四———曲水流觞
效果: 提不出相应构思者停顿两月，反之上升一级
解说: 三月初三，原为一种"祓禊"习俗，后世文人逸士仿兰亭雅集，会于曲水之畔，吟诗作对，以酒盏置于荷叶之上，顺其随水而流，流至谁面前则作诗一首。

默文古风之五———三茶六礼
效果: 被选中会员结为仲间，并分别学得一道魔法
解说: 古代中国整个魂姻礼仪称为"三茶六礼"，订婚时"下茶"；结婚时"定茶"；同房时"合茶"。在日本，待嫁的女子一般也要学会茶道及以茶待客。

本期的魔神奇迹需要加以进一步的解说，这些都等相应会员产生后，我们再以书面通知解释。

12月遇上 DRAGON 的会员必须将十回合回应立即寄来，否则即作战亡论！(名单见二期)

二月奇迹发生(效果及条件见上期)

丘比特之金箭: 0403，郭宇航；1252，陈宇；2069，周俊；2231，翁翔……

手制巧克力: 0696，孙佳；0808，李俊；1805，王宇路；2271，李俊伟……

欢喜天的寝具: 0071，严寒；0319，千佳；2157，黄俊杰；2268 冯岩……

小孔成像: 0678，蔡晓俊；0944，陈航；0818，袁文静；1997，郑俊……

小孔生日 PARTY: 太多而略……

E·T 无名射线倒计时: 1……

TOP 10 神州社会员等级分排行榜

一. NO.0097 王 琳 LV.86 HP2510 EXP2510 MP2510 AT1251 DF88+30(金缕衣) 名贾 3903G
二. NO.0140 杨子江 LV.64 HP1535 EXP 1535 MP 1535 AT153 DF66+30 教皇
三. NO.0001 薛一丹 LV.53 HP1125 EXP 1125 MP 1125+55(菊一文字) AT112 DF54 86G
四. NO.0315 王伊浩 LV.51 HP424 EXP1040 MP 1040 AT104 x2(龙渊) DF53+30(金缕衣) 620G 名贾
五. NO.1454 郭 超 LV.50 HP1000 EXP 1000 MP 1000 AT100 DF52 大术师
六. NO.0524 邓家典 LV.43 HP807 EXP807 MP807 AT80+50(村正) DF45+30(金缕衣) 888G 店主
七. NO.0319 千 佳 LV.42 HP756 EXP767 MP727 AT76+20 DF42+30+15(金缕衣) 飞骑 8G
八. NO.0166 邹 简 LV.41 HP730 EXP 730 MP 730 AT73 DF43
九. NO.0011 张雷冬 LV.40 HP580 EXP 727 MP 727 AT72 DF42
十. NO.0109 金 扬 LV.36 HP386 EXP 631 MP 541 AT63 DF38+4(胡服)



0004 王 晨 LV13~15 HP186 EXP186 MP186 AT18 DF17+30(金缕衣) 57G 商贩 召唤兽: 巨怪
0028 叶 俊 LV9~11 HP120 EXP120 MP120 AT12 DF13+15(革甲)
0033 赵 威 LV5~6 HP65 EXP65 MP65 AT6 DF8 20G
0049 杨 昕 LV11~22 HP305 EXP305 MP305 AT30 DF24 426G
0058 董冠军 LV8~11 HP126 EXP126 MP126 AT12 DF13 42G
0120 伍玉强 LV12~17 HP218 EXP218 MP218 AT21+15(鱼鳞刀) DF19+30(金缕衣) 184G 商贩
0148 黎海涛 LV17~27 HP390 EXP390 MP390 AT39+6(鱼腹刃) DF29+8(犀兜) 146G 僧侣
0193 余光裕 LV20~25 HP369 EXP369 MP369 AT36 DF27 411G 商贩
0211 丁 晨 LV15~16 HP190 EXP190 MP190 AT19 DF18 100G
0282 李展宏 LV32~34 HP550 EXP550 MP550 AT55 DF36+30(金缕衣) 310G 山首
0315 王伊浩 LV50~51 HP424 EXP1040 MP1040 AT104 x2(龙渊) DF53+80(龙鳞铠) 620G 名贾
0448 林 潇 LV16~30 HP450 EXP450 MP450 AT45+55(菊一文字) DF32+40(虎镜铠) 326G 店主
0465 王英贺 LV1~6 HP63 EXP63 MP63 AT6 DF8 20G
0567 王 硕 LV12~14 HP173 EXP173 MP173 AT17 DF16 58G
0725 郭 佳 LV4~7 HP76 EXP76 MP76 AT7 DF9 22G
0769 王民全 LV3~6 HP64 EXP64 MP64 AT6 DF8 10G
0836 李敬非 LV1~2 HP24 EXP24 MP24 AT2 DF4 4G
0855 穆雨波 LV1~8 HP85 EXP85 MP85 AT8 DF10 6G
0949 陈雨蒙 LV3~7 HP77 EXP77 MP77 AT7 DF9 20G
1429 刘 涛 LV12~23 HP318 EXP318 MP318 AT31 DF33 175G 盗贼
1448 盛 玮 LV1~6 HP60 EXP60 MP60 AT6 DF8 20G



会员名录 第十一期



NO.	地区	姓名	等级
NO. 1160	广东深圳	黄 晶	LV1
NO. 1161	吉林四平	张家斌	LV1
NO. 1162	河北保定	高 琛	LV1
NO. 1163	齐齐哈尔	张新宇	LV1
NO. 1164	浙江桐庐	赵 斌	LV1
NO. 1165	上海川沙	陶晓杰	LV1
NO. 1166	广西南宁	唐宏韬	LV1
NO. 1167	辽宁大连	孙林燚	LV1
NO. 1168	北京崇文	袁 勇	LV1
NO. 1169	河北廊坊	刘新宇	LV1
NO. 1170	上海吉镇	吴静霖	LV1
NO. 1171	浙江兰溪	王 奕	LV1
NO. 1172	贵州财经	黄 问	LV1
NO. 1173	大连教育	战 仲	LV1
NO. 1174	广东信宜	俞俊豪	LV1
NO. 1175	临河铁中	杜 杰	LV1
NO. 1176	江苏南京	陈大川	LV1
NO. 1177	广东黄德	黎德全	LV1
NO. 1178	辽宁大连	孙荣胜	LV1
NO. 1179	辽宁大连	杜义恒	LV1
NO. 1180	吉林珲春	李云飞	LV1
NO. 1181	浙江桐庐	邱 斌	LV1
NO. 1182	天津河西	张振 yu	LV1
NO. 1183	河北保定	郭 嘉	LV1
NO. 1184	安徽安庆	黄自强	LV1
NO. 1185	浙江杭州	鲍凌霏	LV1
NO. 1186	北京西城	刘晶宇	LV1
NO. 1187	湖北武汉	陈泽昱	LV1
NO. 1188	上海闸北	徐晨颃	LV1
NO. 1189	上海闸北	邹甫彦	LV1
NO. 1190	福建漳州	黄明佳	LV1
NO. 1191	天津和平	吕 猛	LV1
NO. 1192	重庆沙坪	王 栗	LV1
NO. 1193	天津中航	李 光	LV1
NO. 1194	沈阳辽大	刘 鹤	LV1
NO. 1195	广东深圳	余卓亮	LV1
NO. 1196	广西南宁	朱 燚	LV1
NO. 1197	沈阳辽大	吴晓 yi	LV1
NO. 1198	福建厦门	徐晓明	LV1
NO. 1199	葛洲坝市	储 君	LV1
NO. 1200	江苏傈阳	史 幸	LV1
NO. 1201	广西柳州	罗 宗	LV. 1
NO. 1202	上海嘉定	陆 建	LV. 1
NO. 1203	广东东完	冯沛钧	LV. 1
NO. 1204	广东东完	刘仁孝	LV. 1
NO. 1205	佳木斯市	符霄潜	LV. 1
NO. 1206	广西都安	陆 涛	LV. 1
NO. 1207	江苏徐州	韩 澎	LV. 1
NO. 1208	北京宣武	李 闪	LV. 1
NO. 1209	江苏无锡	施 伟	LV. 1
NO. 1210	上海中山	肖建荣	LV. 1
NO. 1211	上海奉贤	沈巍巍	LV. 1
NO. 1212	四川成都	邹 宇	LV. 1
NO. 1213	上海长宁	威 杰	LV. 1
NO. 1214	重庆江北	杨 帆	LV. 1
NO. 1215	浙江乐清	许春新	LV. 1
NO. 1216	浙江工学	陆 冰	LV. 1
NO. 1217	浙江杭州	王海波	LV. 1
NO. 1218	重庆体中	穆凯文	LV. 1
NO. 1219	秦皇岛市	耿皓琰	LV. 1
NO. 1220	吉林长春	顾 凯	LV. 1
NO. 1221	北京 7 洼	李 昂	LV. 1
NO. 1222	四川成都	陈剑锋	LV. 1
NO. 1223	湖南医大	巩 杰	LV. 1
NO. 1224	浙江湖州	钱孝杰	LV. 1
NO. 1225	江苏无锡	钱平阳	LV. 1
NO. 1226	上海闸北	田亚军	LV. 1
NO. 1227	广东肇庆	陈伟强	LV. 1
NO. 1228	上海浦东	袁 文	LV. 1
NO. 1229	北京崇文	卢 磊	LV. 1
NO. 1230	福建寿宁	吴向君	LV. 1
NO. 1231	广东云浮	廖潮杰	LV. 1
NO. 1232	广东东完	王卓南	LV. 1
NO. 1233	广东高要	聂 健	LV. 1
NO. 1234	云南昆明	张 帆	LV. 1
NO. 1235	湖北宜昌	姜 波	LV. 1
NO. 1236	吉林通化	潘 岳	LV. 1
NO. 1237	云南交通	普 建	LV. 1
NO. 1238	湖南衡阳	向 文	LV. 1
NO. 1239	福建连江	魏 旭	LV. 1
NO. 1240	河北保定	马志彬	LV. 1
NO. 1241	福建连江	刘 飞	LV. 1
NO. 1242	上海临山	钱 伟	LV. 1
NO. 1243	广东汕头	董 彤	LV. 1
NO. 1244	广东丰顺	陈家云	LV. 1
NO. 1245	安徽铜陵	刘若扬	LV. 1
NO. 1246	浙江兰溪	刘志刚	LV. 1
NO. 1247	浙江台州	蔡慧斌	LV. 1
NO. 1248	四川成都	曾声跃	LV. 1
NO. 1249	四川成都	焦 峰	LV. 1
NO. 1250	上海金山	杨正杰	LV. 1
NO. 1251	江苏无锡	柏顺宝	LV. 1
NO. 1252	吉林四平	陈 宇	LV. 1
NO. 1253	陕西西安	雒晓东	LV. 1
NO. 1254	河南洛阳	赵 强	LV. 1
NO. 1255	天津汉沽	张 振	LV. 1
NO. 1256	哈尔滨市	王 楠	LV. 1
NO. 1257	江苏无锡	杨志军	LV. 1
NO. 1258	重庆沙坪	陈志勤	LV. 1
NO. 1259	吉林辽源	陈松田	LV. 1
NO. 1260	广西田东	林 庆	LV. 1
NO. 1261	湖北十堰	徐岳文	LV. 1
NO. 1262	吉林图们	崔文峰	LV. 1
NO. 1263	山东威海	雷 庭	LV. 1
NO. 1264	上海虹口	孟 剑	LV. 1
NO. 1265	广西桂林	常 华	LV. 5
NO. 1266	云南昆明	杨 天	LV. 1
NO. 1267	广西合浦	柯云陇	LV. 1
NO. 1268	广西桂林	刘 微	LV. 1
NO. 1269	海拉尔市	腾向宇	LV. 1
NO. 1270	北京丰台	蒋 雷	LV. 1
NO. 1271	上海浦东	黄海荣	LV. 1
NO. 1272	湖北荆州	朱 涛	LV. 1
NO. 1273	哈尔滨市	韩松廷	LV. 1
NO. 1274	天津汉沽	吴 兵	LV. 1
NO. 1275	上海浦东	黄建岗	LV. 1
NO. 1276	河北刑台	王 强	LV. 1
NO. 1277	湖北襄樊	马元元	LV. 1
NO. 1278	天津津南	刘世勇	LV. 1
NO. 1279	江苏南京	卢 璐	LV. 1
NO. 1280	黑龙江省	翟诚文	LV. 1
NO. 1281	福建泉州	黄子灵	LV. 1
NO. 1282	江西南昌	李天侠	LV. 1
NO. 1283	浙江慈溪	戚徐晨	LV. 1
NO. 1284	上海闵行	黄威捷	LV. 1
NO. 1285	吉林长春	孙传一	LV. 1
NO. 1286	广东汕头	余佳鑫	LV. 1
NO. 1287	重庆九龙	王薇薇	LV. 1
NO. 1288	辽宁沈阳	姚 琦	LV. 1
NO. 1289	辽宁沈阳	李争博	LV. 1
NO. 1290	上海闸北	黄 侠	LV. 1
NO. 1291	重庆北培	彭思维	LV. 1
NO. 1292	辽宁丹东	李丹阳	LV. 1
NO. 1293	辽宁丹东	石 琳	LV. 1
NO. 1294	广西南宁	许 川	LV. 1
NO. 1295	湖北武汉	李 果	LV. 1
NO. 1296	上海威海	凌一辰	LV. 1
NO. 1297	重庆永川	温朝蜀	LV. 1
NO. 1298	天津塘沽	张 海	LV. 1
NO. 1299	浙江杭州	钱 勇	LV. 1
NO. 1300	上海闸北	周志端	LV. 1
NO. 1301	黑龙江省	石 林	LV. 1
NO. 1302	湖南常德	王宏涛	LV. 1
NO. 1303	福建漳州	魏宏艺	LV. 1
NO. 1304	上海青浦	沈文建	LV. 1
NO. 1305	浙江慈溪	周闻圆	LV. 1
NO. 1306	广东新会	容 斌	LV. 1
NO. 1307	上海嘉定	黄思华	LV. 1
NO. 1308	海南海口	林瑶瑶	LV. 1
NO. 1309	浙江湖州	陆俊强	LV. 1
NO. 1310	浙江温州	郑振华	LV. 1
NO. 1311	四川永县	唐 浩	LV. 1
NO. 1312	福建晋江	陈嘉凡	LV. 1
NO. 1313	广东广州	杨文超	LV. 1
NO. 1314	浙江奉化	朱 伟	LV. 1
NO. 1315	湖北谷城	彭 涛	LV. 1
NO. 1316	齐齐哈尔	王 浩	LV. 1
NO. 1317	浙江杭州	章 磊	LV. 1
NO. 1318	重庆李家	李 杨	LV. 1
NO. 1319	江西临川	白 帆	LV. 1
NO. 1320	吉林长春	里 萌	LV. 1
NO. 1321	陕西紫阳	罗 刚	LV. 1
NO. 1322	广东广州	吴海宁	LV. 1
NO. 1323	安徽合肥	王 皓	LV. 1
NO. 1324	上海虹曹	曹 盛	LV. 1
NO. 1325	广东广州	曹弘业	LV. 1
NO. 1326	山东莱芜	qi 军忠	LV. 1
NO. 1327	广东肇庆	陈伟强	LV. 1
NO. 1328	浙江杭州	杨 凡	LV. 1
NO. 1329	浙江温州	周云帆	LV. 1
NO. 1330	四川德阳	肖 宇	LV. 1
NO. 1331	江苏无锡	谈再强	LV. 1
NO. 1332	广西南宁	曾 跃	LV. 1
NO. 1333	山东莱州	差鹏勇	LV. 1
NO. 1334	重庆渝中	吴吉聪	LV. 1
NO. 1335	上海宝山	叶佳敏	LV. 1
NO. 1336	云南昆明	夏 清	LV. 1
NO. 1337	江苏无锡	邹 凯	LV. 1
NO. 1338	山东荷泽	胡 涛	LV. 1
NO. 1339	上海翔殷	王晓伟	LV. 1
NO. 1340	广东广州	梁希杰	LV. 1
NO. 1341	山东师大	陈 欣	LV. 1
NO. 1342	河南农大	李 剑	LV. 1
NO. 1343	江西鹰潭	王宏宇	LV. 1
NO. 1344	河北任丘	史 磊	LV. 1
NO. 1345	江西九江	张广宇	LV. 1
NO. 1346	辽宁丹东	金承焕	LV. 1
NO. 1347	黑龙江省	陈 超	LV. 1
NO. 1348	广东梅州	叶作霖	LV. 1
NO. 1349	广东梅州	杨炎元	LV. 1
NO. 1350	上海闸北	高西春	LV. 1
NO. 1351	湖北武汉	李振威	LV. 1
NO. 1352	四川成都	牟 轶	LV. 1
NO. 1353	上海石化	陈振洲	LV. 1
NO. 1354	福建南平	黄学勇	LV. 1
NO. 1355	广东澄海	麦海盛	LV. 1
NO. 1356	江西南昌	熊 悦	LV. 1
NO. 1357	北京西城	关鸿磊	LV. 1
NO. 1358	广东云浮	申小东	LV. 1
NO. 1359	上海浦东	秦喆人	LV. 1
NO. 1360	辽宁朝阳	李志东	LV. 1
NO. 1361	湖北武汉	魏 炜	LV. 1
NO. 1362	北京朝阳	陈 雯	LV. 1
NO. 1363	福建龙海	周育军	LV. 1
NO. 1364	哈尔滨市	王海洋	LV. 1
NO. 1365	上海青岛	高 翔	LV. 1
NO. 1366	沈阳大东	葛 新	LV. 1
NO. 1367	内蒙古省	吴家乔	LV. 1
NO. 1368	秦皇岛市	王 刚	LV. 1
NO. 1369	浙江杭州	任朱亮	LV. 1
NO. 1370	安图龙安	周毅强	LV. 1
NO. 1371	北京燕山	姜 磊	LV. 1
NO. 1372	大兴黄村	何 刚	LV. 1
NO. 1373	上海万航	李马民	LV. 1
NO. 1374	北京梅地	李童童	LV. 1
NO. 1375	广东番愚	张 延	LV. 1
NO. 1376	北京东城	刘 钊	LV. 1
NO. 1377	上海浦东	陈雄博	LV. 1
NO. 1378	上海浦东	沈王涛	LV. 1
NO. 1379	上海普陀	朱晓峰	LV. 1
NO. 1380	江苏常州	吴 迪	LV. 1
NO. 1381	上海华灵	郑 杰	LV. 1
NO. 1382	上海浦东	罗 晨	LV. 1
NO. 1383	江苏锡山	曹 峰	LV. 1
NO. 1384	河南郑州	邱黎明	LV. 1
NO. 1385	上海黄浦	卢剑刚	LV. 1
NO. 1386	江苏南京	詹 繁	LV. 1
NO. 1387	上海虹口	邵九如	LV. 1
NO. 1388	北京西城	魏 尧	LV. 1
NO. 1389	江苏无锡	华炜达	LV. 1
NO. 1390	上海金山	施红友	LV. 1
NO. 1391	云南昆明	康永兴	LV. 1
NO. 1392	北京西城	张若止	LV. 1
NO. 1393	湖南藏江	杨 琦	LV. 1
NO. 1394	广西宜州	韦 嵩	LV. 1
NO. 1395	江苏金坛	郭 磊	LV. 5
NO. 1396	山东青岛	荆少毅	LV. 1
NO. 1397	广东广州	胡明棣	LV. 1
NO. 1398	浙江杭州	史忆平	LV. 1
NO. 1399	上海杨浦	李 健	LV. 1
NO. 1400	吉林长春	都业广	LV. 1
NO. 1401	宁夏银川	陈 愉	LV. 1
NO. 1402	浙江余姚	翁秀中	LV. 1
NO. 1403	北京石景	孔 亮	LV. 1
NO. 1404	上海五莲	徐 炜	LV. 1
NO. 1405	大庆广电	岂 传	LV. 1
NO. 1406	北京通州	陈 宇	LV. 1
NO. 1407	北京通州	季新波	LV. 1



朱阳之下的原野，一望无垠。风砂将廖廓与落寞带给了整个人间。

与天地边的孤烟相应，一只单独的鹰在长空之下悠然划开长弧，淡淡轻轻地延伸下去。

涌起，再涌起。

旷野之中响起了奇异的节奏，有骤密骤疏的鼓点，有整齐而错落的足步，亦有那同声呼啸的吟哦。这是一种仪式，自古便有的，以生灵为献祭的祈愿仪式，是人们对于自己虚幻化欲念的顶礼摩拜，像征着对其本身有限能力的不满。

脚步，越发快速了起来。涂满了油彩的裸背，挂着草环骨链的手臂，连得杂乱仿佛茅草的长发都拼命地迎合这舞韵之中的忘我与颠狂。

火，颤动。

烟，弯曲。

匍伏的羔羊幼牲，在即将到来的死亡面前抖动着它们的身躯和眼皮。

坐在坛中的老人一动不动，那种自然的衰老和疲倦与身上的兽皮翎毛极不相称，他只是闭着眼，仿若在火光中，在周遭如神如鬼的舞步唱神里，享受着静听生命在体内点点滴滴溜走的休息。他，根本就不像祭司。

随着舞步的进行，天上，两块浓云慢慢地靠拢了过来，隐隐可以听见，天空之中不明物体的滚动。

一粒彩色的石子击中了老人的额头，他全身一颤，睁开眼来，迷茫的眼神中回映着世界的朦胧。

他愕然片刻，揉了揉眼方才意识到最重要时刻的到来，于是就颤巍巍地站起身来，摸索着提起了那在边上的木杖。

四周的舞者在一声长长的"噢依拉一"中围成一圈向坛中心的祭司跪了下来，同时抄起了手中的刀指着面前柔弱的牲畜。

老人提着木杖，慢慢抬起头来。两片浓云已经交融在了一起，于是，回荡在四野的风声和天空云层之间的震动都真切地交响在他耳中，如被道道热河淌遍，他兴奋地抖动着全身：木杖也在一分一寸地抬高，四周的人伏得更低了。

红色的天空在等待，苍生万物都在等待。

终于，无力的老人用尽全身的力气，手臂往上一抬。"嗤——"一道蓝色的电光立刻愤怒地破空而来，延着杖身翻滚在这身躯上，如同一团裂开的蓝色光晕。

参加仪式的人都纷纷举起了他们手中的刀——

如蜂鸣一般，一阵声响自远处漫延而来。龙族扇动着翼羽撕吼着覆盖了一面的大地，它们口中也焰光翻涌。

偶而透过那些鳞身巨翼之间的空隙，便可以看到另一股洪流在地上滚动，黑色的洪流。盔甲、枪矛、战车、铁炮，什么都反射着黑色的光泽，将要抹去一切，吞噬一切。

另一边，却是杂色纷呈的巨大色块在往前移动，仿佛几只能吞天食地的甲壳虫在互相竞跑着一般。间或，在那些色块之中又有裸着上身的百米巨人，跟随着脚底的方阵往前而行，每一点，都是地面的一次振荡。

这两股飓风都在互相接近着，而天上的云，也彼此撕裂着对方，放出蓝色的愤怒之光。祭司在雷电击中身体的快感中不停抖动着，僧侣们又唱着不可分辩的酬神之歌，同时，举刀用力往下一挥。嘶声之中，一团团硕大的红花飘转在空中，夹杂着一天一地的喧攘又砸落下来。

刀光在闪。

火光在闪。

连得凸起怒睛之中的杀戮之红，也在闪。

一个巨人挥斧将一条龙砍为两截，但又被十多条暴怒的飞龙围困，火柱参差地在他身上迸射，他不停往后退去，盲目一挥手间却抓住了一条较小的飞龙，用力捏着，空间尽是直将撕裂人耳膜的惨呼，但在这一瞬间，又有一条黑龙趁隙划了个圆弧，冲到他面前，一柄长矛直直刺入他眼睛。呼声直达云层，这山一般的身躯倒了下来，震起一地的尘烟加上无数的尸体。

混乱像是旋涡一般，把周围的气流也吸入。遥远的树林之中，漫起了一层砂岚，迅速地往外扩散，林木上方顿时浮起了数排黑点，却是数十个穿着如一的黑衣人，全都蒙着面，用相同的速度往前飘行。细密的语声从黑色的面巾下渗出，似是一种咒语，而随着这声响，一种透明的物质也在他们手前凝聚了起来，逐渐化为绿色的光球，如同破茧而出一般激飞出，上升至空中，一顿，又落下，满天都是声势骇人的绿色冰雹。一大片沙漠都被砸出无数个洞。

随即，沙层抖动起来，渐趋疾快，猛地，从沙中探出几条巨柱，触须在舞动，却是无比巨大的沙虫，朝天张大着嘴，嘶吼一阵后开始游动起来，就像是一波波巨浪在金黄的地面上起荡。而且，空中又飞来一片奇异的飞行物，追逐着这沙中另一种形态的"龙"，并时时射出光线。

一切都被牵扯入这频闪的波纹之中，刀来枪往的，是乱；血花蓬飞的，是乱；连得被灼痛而呻吟的石砂灰土，暴雨骤岚，也都是乱，乱，乱。

一阵风飘过，模糊的空间被慢慢地拉开，一片只是静，彻底的静。

地上奄奄一息的战士和各种战斗的生物，仍有血在皮肤之中缓慢流动，只是已显得冰凉。

年老的祭司兀自站在祭坛上，木杖直指天空，却又不知不觉得落下来，在僧侣们一片惊呼声中宣告他这一生的音符跳跃向了末尾。

雷电频闪的天空不知为何又回复了残阳孤照的清寂，凄凉的红光贴着地面照上了那只孤鹰，双翅坚难地扇动着，曾经远离尘嚣的高空行者此刻也坠落在凡尘中，竟是不能飞起。

蓦地，在尸堆之中伸出了一只手，像要抓什么，直直地伸着，痉挛着。远远看来，那半轮残阳似乎正在融入掌心；直至覆没。随后，这只手又颤抖着摸着地面，直到找到那只受伤的鹰，方才把它托起来。苍白的亮光中可以看见羽毛的抖动，翱翔的双翼也无法支撑着它的身躯飞起，只是在这掌中不安地逡巡着。

"飞……飞，吧。"暗哑的语时比风更稀薄。这，是向那只鹰说的吗？

柔弱的生灵依然依附在掌中，却又似乎听到了那句话，往下找着。在它那眼珠之中，回映的是一双血污满布的脸，弯弯曲曲的红痕从左眼中流下，而右眼，却努力地注视着它，充满了企盼和一丝脱离死生杀戮的欣慰。如同被一惊，它扑动了几下翅膀，终于是能够回复了它的行动方式，慢慢地升起在空中，并且又划开了白白的痕。而在地上的战士，用那仅未受伤的右眼追随着它飞动的轨迹，有些定的眼瞳滑动在风与原野的落寞和平静中。

"呼呼！"空中猛然划过几道亮光，一支箭，没入了他的喉间，这接受了血之洗礼的人也终于归入了彻底的平静。

几匹驼马来到这里，随着一声惊呼，身着戎装的少女跳下来，蹲在那已失去生命的战士边上。

"是……"手颤抖着抚摸上殷红的面庞，"是你？"

少女的嘴唇发白，恍若梦游般拔出插在她未婚夫喉间的箭，箭簇上滑动着红色细珠，连得那尚未闭上的眼中也仿佛有了一些红晕。她呆呆地站起，月光沿着那眼，那脸，那肩膀，和那几自摊开的手掌。随后，她若有所觉地抬起头来，看到了那只飞绕在这里上空不肯离去的孤鹰，瞬间她明白了之前所发生的。

"无论何时，你都是这么温柔。"她将染血的箭放向脸边，轻声说道。

空中，鹰在飞，又响起了一阵歌声，却是某个尚未死去的巨人在哼唱着摇篮曲，那一般人所不能发出的嗓音配合着轻柔的夜曲，多少显得奇异而滑稽，但就此悠悠地唱下去，回荡在飞翔着鹰的空中，显得无尽的凄情与忧伤。

少女还能记得，在战前的那个夜晚，作为国界的小河边上，她与未婚夫两人在月光之下相对无言，很久之后方才由林中惊飞的夜枭打破了寂静。

"等到这一场战争结束后就好了，像小时候做游戏那样，牵着你的手进入巴尔达哥的神庙里宣布我们的结合。"

"不对，是原人的神庙。"她摇头说道。

"咦，我们的神明明是巴尔达哥呀。"

"但是在我们国家供奉的是原人！"

一时之间，两人都停住了话，这种不可调和的矛盾在他们双眼中刻下痛苦。但片刻之后。两人又忍不住笑了起来。

"不管是巴尔达哥还是原人，不都是一样吗。不过，如果万一我发生不幸的话，希望会死在你手上。"

现在，她站在高空之下，在飞鹰的翱翔和巨人的轻哼中竟然无意间完成了当时的誓言，只是心中的感觉不知是甜蜜还是悲伤。她取下了颈间的项链，用手批摩挲着那颗钻石。许久后塞到那摊开的手掌中。合起，月光如河水一般流淌在她身边出不了声的恋人身上。

不知不觉中，那巨人 摇篮曲已经停止下来，却另有一阵声响，如风沙响起。

"队长，快跑吧，那是光蝶！"

她愕然回顾，却见东面亮起数十绿点，正在渐渐扩大。那是一种身长十数米的蝶状昆虫，性嗜血腥，因身上四眼能放异光而得名。此刻，它们正扇动着巨翅，往这边飞来。她扬鞭欲行，但看着地上未婚夫的尸体，却又不忍就此离开。

"队长！怎么了，再不跑会送命的！"同伴们焦急地催着她，连得驼马也在不安地踏着步。

她再看了数眼，一咬牙便翻上驼马。一股异香飘来，身后已涌来光蝶的粉尘，他们如箭般跑开，顷刻之间贪婪的生物已经淹没了地上的尸体。

他们在原野之上跑着，遍地都是战争过后的残骸和大地叹息的残烟，刀戈杀戮在终结后都只是满目伤痛和残缺。跨过了生死之门的没有主见的勇者业已归于彻底的平静，唯独生者仍然为了生命的羁恋而不懈奔驰。

他们跑上一座山坡，驻足回望之间，暮色竟已在大地之上铺开一幅深蓝。曾经作为战场的旷野也变得朦胧了起来。

"队长，我们该去哪里？"

她茫然四顾，一时之间，也找不到目标。先休息一下……"

话音未落，脚底突然又一阵巨震，山坡居然动了起来。他们无法控制住自己，纷纷滑落了下来。树木倒折，地面开裂，巨大的柱体重重地踏落，同伴们立刻被碾为肉泥。身下的驼马已完全失控，胡乱飞奔之间居然避过了那几根巨柱，但又被一面悬崖阻住。两只大若水潭的巨睛正瞪着她。是盘地！一个传说中的巨兽在她脑中一掠而过，这身躯之大无以形容的怪物没想到竟在这里让她遇上。她浑身的力气在一瞬间被无形之物褫夺，心中已无求生的欲念。

或者，让我跟着他去吧。

正当她这么认为时，却没想到那巨睛里却泛起了一阵波光，似是惊恐万分。随着要震破天际的吼声，这怪物竟而艰难地拔足飞奔了起来。

难道这千米巨怪竟然会害怕她这区区尺小人？正当她感到好笑时，底下的驼马不知是受惊还是顽皮居然也跟着盘地疾跑了起来，附近另有几座"大山"也加入了这个行列。

大地摇撼，她追逐着奔跑的群山，感受着那大起大落的节奏和风一般的速度，暂时忘却了繁情琐事，只是放任自己陷落在飞扬生命之中。不停地，奔跑下去，永远都是前方。

这一路跑落了夜幕，跑落了满天繁星，驼马终于停在了一片杉木林前，鼻中喷着白汽，她跳下，看着前面几座大山越来越远，觉得有些饿了，便坐下拿出包中的獐兔肉，打亮火石慢慢地烤着。

火光摇曳着，仿佛有一两层红纱在她脸上拂过，她有些出神，不显得如何悲伤，反而是疲惫之中夹杂的麻木。对于未婚夫之死，曾无数次使她由梦中惊醒，但当真发生了，除了要淘空她身体的无力感外，竟也没有其他太多的波动。她就这样坐着，在火光的欢拂中眼皮逐渐滑下，失落在了夜晚之中。

隔着黑暗的火光也如同无形的潮水，在她额头涨退了几次，过了不知多久，又有一道阴影压在了她面上。她睁开眼，面前却是一双瞪得大大的眼睛，蓬乱的的头发，脏脏的脸，却是一个赤裸着身体的小孩在她面前。

"怎么了孩子，你是饿了吧？"她将烤好的肉递给那个孩子，他立刻便大嚼了起来，吃得口水乱溅。她看着孩子，渐渐地将眼角变了下来，又伸出手想去抚摸他的头顶。

但没想到，那孩子却突然一跳，张口在她手臂上狠狠一咬，又像猩猩般跳到一边，撅起嘴唇高声尖叫了起来。

"你这小家伙，真是忘恩负义。"她气恼得靠近那小孩，他却尖叫着逃跑，两人一前一绕着火堆跑了几圈，她拗出刀鞘，砸中孩子的脚踝，一下子跌倒在地上。

"哈哈，看你还往那里走。"她得意地走近，故意显得非常凶恶的样子。孩子仰天躺在地上，双脚乱蹬，而嘴中的叫声尖利地已不似人类了。她提起刀想好好吓唬孩子一下，但又有一种不详的预感从她背上机伶伶地升起。

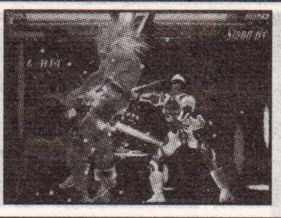
她一转头，却见到数十个披着兽皮的野人，举着火把，恶狠狠瞪着她，雪白的牙齿在火光下显得异常狰狞。几乎是同时，她在野人们的呼喝声中翻身跳上驼马，往前疾跑。身后尽是野人杂乱的呼喝，并且又有火把，石子等杂物飞来。

饥饿之加上动荡的节奏使她感到一阵难受，只能由着驼马跑，也不知方向和跑了多远。天空已经有些泛白了，驼马忽然栽倒在一片沙地中。她茫然地双手撑着，想看看到了哪里。但刚要抬头却又极为惊讶地看着身下。一种奇异的景象跳入了她的眼帘，沙砾排成一线，从她指缝间缓缓地流动着而随着这种动态，她身体也在慢慢地下陷。

是，是流沙！

一声惊叫，她身后仿若被突然抽成了真空，一下子坠落下去，泛紫的黑暗瞬间吞没了她……。

（未完待续）





	《圣战士登拜因》	街霸 EX3	决战	山脊赛车5
E·T	以动画版《圣战士》为蓝本的原创故事，游戏的舞台依然是贝斯格威乐，主角不是TV版中的座间翔，游戏以AVG+SLG展开，登场人物即有原创的也有以前动画中的。	CAP COM在PS2上的第一个游戏，从游戏的DEMO和画面上看相当细致，但由于机能提升，使得系统有很大变化，而组队战也是当今3D格斗游戏的流行设计，但不知是否能很快习惯。	PS2上的第一个DVD游戏，由于大容量的关系，游戏画面与CG相差无几，内容上依然是日本的战国题材，光荣能够以这么高质量的画面描绘出战火纷飞的战国时代，确实令人佩服。	NAMCO的惯例，与以前的几作完全不在一个水平上（费话!），名付其实的"实感"。绝对是目前赛车类游戏的最高水准，而且这类游戏的可玩性相当高，也是PS2上的必买之作。
默文	3月分似乎又是一个"机器人游戏月"，这款SLG是作为"超级机器人大战α"的热身吗？那似乎有些不够力度，但对原著的忠实改编，以及强调的战略性，可以弥补3月初缺乏佳作的缺憾。	早就说过，对这类假3D对战游戏异常讨厌，经历了三代，仍然是一款讲究爽快感的2D对战，而且凭借PS2的机能，画面完全可以做得更漂亮些，一看即知是个赶时间制作的游戏，哼!	之前投以极大期待的游戏，但随着资料公开的增多，逐渐感到该作在游戏性上会有些问题，长度和规模值得怀疑，不过作为PS2的开山之作，到也不负其超强主机的名声。	赛车游戏名作在PS2上的续篇，此系列游戏性绝对不容怀疑，编辑部数位同事都因为这款游戏而买个PS2，静态画面略有缺陷，但运动画面基本流畅。
DRAGON	以是一个大家熟知的有关于机器人的故事，我想看过原作的朋友在玩这部游戏时投入度要比其它玩者高出许多吧！反正我自己是这么认为的。	强！CAPCOM的精心制作以及PS2极强大的画面表现能力组成了这部超级作品，虽然主机加软件的价格不菲，但我想也会有不少的"街霸"爱好者去购买此作品。	本作的成功与否决定着KOEI在新世代主机中历史SLG的作战画面，真希望以后的SLG都能像"决战"那样有气魄，给人以亲临古战场的真实感觉。	超高速！极爽的操纵感！200km/h以上时速时甩尾通过180度以上弯道，这虽然是不实际的，但这反而是"山脊赛车"系列的真正吸引人之处。
CARL WANG	玩过《超级机器人大战》系列的朋友对圣战士应该有很深的感情，这次BANDAI以SLG形式推出的这款作品采用了3D作战画面，使战斗更加精彩、更具魄力。那些耳熟能详的人物/机体将再次展现在玩家们面前。这部正好可以做《超级机器人大战ALPHA》发售前的开胃菜。	PLAYSTATION 2同期发售的格斗游戏，沿袭了前作的系统，并加入了2VS2等新模式，使参与感大增。虽然是PS2的作品，但整体画面表现并没有完全体现出PS2应有的高水准，但手感还是一如既往的爽！相信喜欢前两作的玩家决不会失望，毕竟我们玩的是游戏而不是画面~。	光荣在PS2上的SLG心血之作！以恢弘的气势，把这场史诗般的战争再次展现给玩家，游戏凭借PS2强劲的3D机能，使战争更加有看头！作为PS2第一个SLG作品，其制作水准是可以肯定的，喜欢日本历史的玩家可以一试。	NAMCO的招牌赛车游戏，可以让你以300KM/S的速度狂飙，一个字：爽。这个游戏是PS2早期作品中水平较高的一款，但背景稍显不足，相信下一部作品会有所改善吧。另外，新追加的赛车女郎：深水·蓝能不能超越永濑丽子的人气呢？大家拭目以待吧。
ANGEL	最近以机器人为题材的游戏太多了，这款圣战士是以"动现版"的圣战改编而成的，所以很忠实原作。游戏是以AVG+SLG的方式进行的，如果是机器人迷的你，可以去尝试一下。	大家可能对它的前两作有所了解，其中画面方面是一代比一代华丽，在三代中的画面可以说是很棒的，而且操作起来也是很容易的，就连初玩者也可以很轻松的上手。	光荣公司在就要发行的PS2上的第一款SLG作品，它利用了PS2强大的机能，把日本古代废土的战斗场画充分的刻画出来，而且个武将都作的非常好，凭这些就应该去买它。	在PS主机上就要有胜名的山脊赛车系列，今次在PS2主机上登场，其画面就不用多说了，是非常的华丽，而且经过NAMCO的精心制作使玩家体验到一种前所未的有感觉，是款必玩的好作品。

超攻略道场





	VR 枪警 2	Gun bird2	格斗之王 99	圣灵机拉夫利特
E·T	不会吧！这个游戏居然出现 DC 版！不过 DC 上的光枪游戏实在太少了，再说这款游戏也不是很贵，而然绝对是 120% 的移植(不用说也知道)，喜欢此类游戏的玩家还等什么呢?(2800 日元)	彩京著名的射击游戏系列，本次由 CAP COM 制作，游戏角色增加了 CAP COM 的莫莉卡，也提高了这个系列的卖点，以 CAP COM 的实力，此款游戏必定会有许多原创内容。	SNK 还真是很执着，以 PS 的机能勉强移植，得到的结果是游戏的大幅缩水，不知援助系统是否还那么流畅。读盘太慢也是一大缺点，本来十分爽快的对战游戏却因读盘时间太长而搞得兴趣大减。	经 BANPERSTO 的 WINYSOFT 所组建的公司的第一款游戏，游戏的画面有些以前 SFC 版魔装机神的影子，故事是原创的，游戏以 AVG＋SLG 进行，以 WINTY 制性 SW 的经验，本作应该有的一玩，但就不能会那魔装机神那样日后加入到 SAW 中。
默文	在 PS2 推出的 3 月，DC 完全移植"VR 战警 2"?! 真不明白世嘉是怎么想的，莫非是为了对以往土星玩家来表达歉意?这次能完全再现街机水准，游戏内容亦属精彩，只是这种商业行为让人无法不失望。	射击游戏著名系列新作，彩京加上 CAPCOM 的组合一定会带来较高的作品质量，通过 DC 的机能也不会减少街机版的魅力。不过如果为了这样一款射击游戏要掏出数百大元，不知大家意下如何，反正我恕不奉陪。	每年 3 月"格斗王"在各大机种之上登场已成为固定节目。对于广大"KOF"FANS 而言，不会拒绝其系列每一作，而"99"在游戏性上也有所突破的。本来可以给 8 分，但针对 DC 版的移植度，PS 版便得减去 1 分了。	以"超级机器人大战"系列闻名于世的 WINKY SOFT，这次又推出了一款战略游戏，出色的 CG，在原先 SLG 制作经验的基础上总结出全新理念，可称为 3 月份最佳战略游戏之一。
DRAGON	来自 MODEL2 的"VR 枪警"，这种种品搁在几年前还可以说是一部极为精典的射击，现大看起来只能说是一部水平属中下等的作品，如要购买也只能收藏了。	优秀的射击类作品，至今为止已经推出过无数的续作，深受广大 ARC 爱好者的喜爱，这次的最新作比以往的游戏更加刺激，喜爱射击的朋友千万别错过。	SNK 公司的最优秀系列，每年一作都让玩家们投入其中，这次的 KOF'99 更加入了许多全新要素，比以前的几作更具有新的感觉，不过 PS 的读盘速度……	与机器人有关的 SLG，最近的这些游戏真多，一个"基伦的系谱"就让人整整头疼了一个月，再加"圣战士"和"圣灵机"，嘿! 本月简直是"机器人大战"之月。
CARL WANG	移植自 SEGA 的著名街机游戏，又是一款支持 DC 光线枪的游戏，虽然是老游戏，但凭借 DC 的机能让人有耳目一新的感觉，而且所有敌方角色也重新制作了，画面也更加细腻。如果以前没有玩过街机的话，可以收藏一套。	DC 上少有的大制作射击游戏！移植度超高，而且还有新追加的角色：CAPCOM 的《恶魔战士》系列里的莫莉卡。整个游戏非常火暴，不过现在国内 DC 盘很贵，还是等 THE BEST 版本出来后再买吧。	每年一部的格斗游戏，这次的 PS 移植版和街机版比起来逊色了许多，操纵感暂且不提，读盘速度实在是不敢恭维，和朋友憨斗时，那漫长的读盘时间大家都很尴尬。	由制作 SRW 系列而闻名的 WINKY SOFT 制作的 SLG 作品，主角机体的设定很像魔装机神，让人有种亲切感，故事也是原创的，类型有点象樱花大战。另外，游戏的片头动画做的很出色，我看了好几遍~，
ANGEL	光枪游戏我十分喜欢，但这款 VR 枪警游戏是很久以前的作品了，这回它利用 DC 的机能，把它完全 100% 的移植了过来，所以说它还是可以一玩的游戏。	这个系列原本是彩京的著名作品，而这次二代的制作则由 CAPCOM 公司来担当，相信水平也不会底，Gun Bird2 借助 DC 强大的机能把街机的水准完全带到家中，让一些喜欢街机射击游戏的朋友，不出门就可享受到街机的感觉。	这个作品的街机版是很受大家欢迎的，因此 SNK 把它移植到 PS 上让 PS 玩家也能玩到它，但 PS 机能有限，所以在表现上大大不如原作，但是如果你没玩过，还是可以一玩的。	这款游戏是由制作了无数 S·RPG 的 WINKY·SOFT 公司制作的第一个原创作品，它是以 AUGTSCG 的方式进行的，从画面上看它的战斗场面，非常的壮观，而游戏的系统也是很有特色的，是机器人迷要玩的另一个作品。



秘法不传，技艺无双

秘技库



责编/ANGEL

PS 剑客异闻录 苏醒的苍红之刃 侍魂新章

最后的隐藏人物

上期已经介绍过这游戏大部分隐藏人物的出现条件，今次介绍的是最后的二人(幽堕)及(九皇苍志狼)的出现条件，方法是使用以下人物故事通关模式便可令他们出现，难度及 CONTINUE 次数不限。

完成游戏的人物	相应的隐藏人物
命	幽堕
全部人物(包括隐藏人物)	九皇苍志狼

隐藏 OPTION

只要完成 ATTACK MODE(アタックモード)中所有问题，OPTION 中便会追加以下项目。

项目名	效果
CPU 难易度设定	设定 CPU 的强度，共分为 8 阶段
TIME ATTACK(タイムアタック)	设定 STORY MODE 的总限制时间(5 分、10 分、15 分、无限)
DAMAGE(ダメージ)封印	选择了技会没有了攻击力
怒设定	可将怒 GAUGE 设定为通常、没有或全满
TIME(タイム)设定	设定对战的限制时间，共分为 9 阶段
TIME(タイム)表示	显示/不显示时间计
LIFE(ライフ)表示	显示/不显示体力计
怒表示	显示/不显示怒 GAUGE
1P 武器设定	设定对战时 1P 有否持有武器
2P 武器设定	设定对战进 2P 有否持有武器
1P LIFE(ライフ)设定	设定对战时 1P 的体力，共分 3 阶段
2P LIFE(ライフ)设定	设定对战时 2P 的体力，共分 3 阶段

DC JOJO 奇妙冒险 往未来之遗产

除了邪恶之化身 Dio 外，《往未来之遗产》还有五名隐藏角色，只要使用以下的人物完成 CHALLENGE MODE 便可让他们出现，他们性能和 PS 版时有点分别(由其是新花京院)，请留意。而如果使用 ALESSI 完成 CHALLENGE MODE 则会出玩设定孩童化的条件的 ALESSIMODE 。(难度、分数和 LEVEL 不限)

完成 CHALLENGE MODE 的人物	隐藏人物
JOSEPH	夸高血统的 JOSEPH(年青版 JOSEPH)
承太郎	RUBBER SOUL
ANUBIS 二刀流 POLNAEEFF	KHAN
HOL HORSE	HOL HORSE&邦哥
花京院	超越恐惧的花京院(新花京院)

PS 筋肉番付 Vol. 1 我是最强之男

玩者只需以普通或以上难度完成 MUSCLE RANKING 全竞技 MODE，游戏便会追加一名新选手(藤原善名)，他的身份是摔角手，但如果认为游戏困难的话可以设定没有 CPU 人物加入。另外，玩者只要在玩 MUSCLE RANKING 一竞技 MODE 中的 HUSTLER 时完成这里所有版面，便会追加比 HUSTLER 更难玩的 EXTRA HUSTLER。

DC VIRTUA STRIKER 2 VER. 2000. 1

大受欢迎的足球游戏《VIRTUA STRIKER 2VER. 2000. 1》原来设有隐藏 STADIUM, 不过方法则有点难度。当完成下列的条件，便会出现相应的隐藏 STADIUM。

STADIUM 名	出现条件
GUILD FEND STADIUM	完成 ARCADE MODE
SAINT GLOBE STADIUM	完成 INTERNATIONAL CUP MODE
ARCADIA HILL STADIUM	完成 TOURNAMENT MODE
MAESTRO COLCSSEUM	完成 LEAGUE MODE
SUN PARAGON COLOSSEUM	GOAL 评价达 300 以上(RANKING MODE)

PS LAND MAKER

选择所有版面

只要在 PUZZLE 模式标题画面里顺序按左、右、左、右、右、左、右、×，那就可以在 AREA SELECT 中选择所有版图。

使用 BOSS 角色

只要在的 ARCADE 模式的标题画面中顺序按 L1 左、右、左、L1 那就会多了两名 Boss 角色可供选择。

PS Superlite 1500 series 新生 TOILET 之花子小姐

选择所有模式

只要在标题画面中输入下下、上、右、左、上、×、○，便可选择游戏中所有的故事，而 CONFIG 中可以立即观看所有片段及听所有 BGM 及 SE, 另外在 CONFIG 画面中按 SELECT 击便可进入观看游戏中所有 CG 的 SPECIAL MODE。

PS 我是航空管制官

这个需不断取得合格分数才能过版的模拟游戏,若是时间不合拍的话,便很容易输掉,而最大问题的就是不能过关的话,便不能玩到更烦忙、更有趣、更著名的机场。不过现在不用头痛了!因为有个特别技考可以一下子玩到日本国内所有机场,方法就是在标题画面处,按下(L1、L2、R1、R2△),只要听到有特别声音的话以任由玩者选择,这当然包括(新关西国际空港)、(新东京国际空港)……等名机场啦!

PS HIGH SCHOOL OF BRITZ

一个玩法新鲜的智力游戏(CARD GAME),而且亦有不少美少女出现,相信会玩得尽兴;可是很多时若用策不当的话,便很容易会输掉,现在教你一个不会这样容易输掉的方法,就"持卡增值法"。在游戏的故事模式中,当完成练习版面后是会出现交换手上的卡的步骤,这时选择"アンコモン3枚と交换"或"コモン3枚と交换",此时选择了三张卡后,令手上余下的卡数目变成"0?的话,再选择"あげる"指令按○键,此时该会出现一段对白的,就在此处按下×的话,手上持有的卡便会突然变成9张,使用此技的话,便可以任意取得喜欢的卡。

PS STREET FIGHTER EX2 PLUS

和前作一样,《SF EX2+》依然有隐藏人物,其出现条件如下:

隐藏人物

今集隐藏人物的出现条件依然和Training中的Expert Mode有关,各位(只要)将这里有基本人物的三百二十条问题(连招)顺序完成(顺着题目的次序),他们便会陆续出现(视乎完成度而定)。顺带一提,PS版的隐藏人物共有四人。

梦般的新敌人出现!

如果大家以为击败VEGA便算完成游戏那便大错特错了!因为PS版追加了一个非常历害的隐藏敌人-VEGA Ⅱ玩者只要依照以下条件击败VEGA后,他便会和另一个VEGA(即是另一个他!)合体成VEGA Ⅱ作出挑战!若果玩者成功把他击败(失败会立即Bad Ending),Bonus Game便会追加(VS VEGA Ⅱ)一项。

1. 不能CONTINUE

2. 不能输ROUND(包括对VEGA的战斗)

3. 达成KAIR或ISHADOW挑机的条件(在头三场最少有两RO UND使用METEOR COMBO或EXCEL解决对手,其余的用SUPER COMBO)

4. 对VEGA时要在决胜的一ROUND用SUPER COMBO、EXCEL或METEOR CMOBO解决他

PS 立体忍者活剧 天诛 忍百选

向来难度颇高的动作游戏--《天诛》系列,推出其最新作(忍百选),不过难度方面当然亦有不少玩者无法接受;不过现在有个喜讯,就是一开始游戏便能选用所有版面,方法是在任务开始前地图画面按下START击,出现记录管理画面,就在此处(按着L1键)顺序按↑、↓、□、↑、↓、□、↑、↓、□、↑、↓、×,成功的话例会听到效果音,并且能选择所有版面。

DC 花组对战 COLUMNS2

一个人物美丽且玩法简单的智力游戏,除了主要的人物,可以让配角级的人物会在游戏中出现,当然条件适合的话亦能取得他们来使用,而且他们能力方面亦各有差异,你喜欢使用哪一位来完成梦想呢?

新加人物出场条件

人物名称	出场(可使用)条件
米田一基	使用"さくら"及"红兰"完成少年RED MODE
帝剧三人娘	使用"すみれ"及"マリア"完成少年RED MODE
藤枝かえで	使用"アイリス"及"レニ"完成少年RED MODE
怒设定	使用"カンナ"及"织姬"完成少年RED MODE

新礼品出场条件

礼品名称	出场条件
附加PANNEL GAKKERY	使用"さくら"完成少年RED MODE
EVENT GALLERY	使用"すみれ"完成少年RED MODE
附加"难"难易度	使用"マリア"完成少年RED MODE
可选择熊仔宝石	使用"アイリス"完成少年RED MODE
可自由选择对战敌手	使用"红兰"完成少年RED MODE
新加PANIC MODE	使用"カンナ"完成少年RED MODE
新加SOUND ROOM	使用"织姬"完成少年RED MODE
可选择帝击型宝石	使用"レニ"完成少年RED MODE
米田的故事模式	完成故事模式的"帝击三人娘"编
帝击三人娘的故事模式	完成故事模式的"アイリス、カンナ、织姬"编
かえで的故事模式	完成故事模式的"さくら"编
加山的故事模式	完成故事模式的"红兰"编

新加模式

事实上,在花组演员争夺"少年RED"主角的同时,在后台(幕后)方面,亦有一个特别的模式,名为"演出家争夺"模式,能够玩到这个模式的条件十分简单,就是使用上文所提到的四位新人物"米田一基、帝剧三人娘、藤枝かえで、加山雄一"便可。

PS WHITE DIAMOND

这个由著名(麻宫骑亚)所设计的RPG,现在有个小小的秘密可供使用,喜不喜欢就随你了。只要在标题画面按下↑、↓、↑、↓、□、△、○,成功的话会听到声音,接下来再同时按下(L2+R2+start)的话,画面便会出现DEBUG的选项,只要改变其数字便能听到各人物的语句。

坂口博信VS浜村通信

"最终幻想"与PLAY ON LINE的全貌



玩儿完后，看E-MAIL是公司寄来的紧急的通知，被开发部说"为什么不跟我连络?"，很尴尬，从这样的问题就开始了企画。如不能及时看信息，会让其它玩者有很长的等待时间。在聊天室把自己的道具卖出时，会让要买的人却等了30分钟。所以，在游戏进行的时候也可以进入聊天室，为了网络玩家，有效的利用空闲时间，我想作点儿有趣的东西。

浜村：作为制造者，确实要从玩家的心情来考虑，来制做游戏呀!

坂口：北濑也说过了。"这个游戏不会是你想玩儿的吧!"(笑)我也说，"你怎么知道了"(笑)

PLAY ON LINE是坂口先生的愿望吗!?

浜村：PLAY ON LINE发表了!开始我没有想到"SQUARE2000年发表会"是这样的，因为我只想到会有"FF"发表，没想到会是PLAY ON LINE。

坂口：其实，PLAY ON LINE的程序是去年12月3日的那个时候开始做的，当时脑子里还是乱七八糟，刚开始做的时候有些"要素"还搞不清楚。

浜村：音乐和漫画等等也可以PLAY ON LILE?

坂口：开始想法的很简单的。现在，我在夏威夷每天都玩儿一个叫作"EVERQUEST"网络游戏。但是在游戏玩儿的时候并不能看E-MAIL，所以来E-MAIL后很长时间不知道。

"XI"是日、美同时发售也预定发售PC版

浜村：对应机种是PS2和PC啊。那么说"FF XI"在PC上也能玩到吗?

坂口：对应画面、数据是相同的，基本的程序部分是一样的，音乐的形式有一点点不同。稍微改变就可以了。所以我觉得没问题的。PS2、PC同时发售，日本和美国一起开始发售。

浜村：听说在街机也可以玩儿到?

坂口：基本上游戏的记录文件，放在网络服务器上。到哪里都可以接着玩儿。比如说在家里玩儿PS2后，上班在公司的PC上也可以玩儿。

浜村："FF"在那儿都可以玩，真是很高兴。

坂口：所以，如果在游戏厅有"FF"的话，回家途中花一百日元玩了三分钟，那样的话在游戏厅也可以看到E-MAIL。

浜村：有这样的说法，在SEGA公司的游戏厅接了光纤网络结构，这现在还只是实验阶段，但听了PLAY ON LINE的构想，我想在2001年真的能够实现。

坂口：当然是真的，我一直是这样说的!(笑)

PLAY ON LINE的出现改变了漫画和体育运动!

浜村：PLAY ON LINE里可以看漫画可以玩运动，真是了不起。

坂口：常被问用PLAY ON LINE在电视画面上看漫画行吗?这样的问题也有一些，是吧!!但是在网上玩游戏的话，用看漫画来消磨一些空闲时间，也是个不错的选择。其实我觉得这只是开端，玩家以后肯定还会有其它的选择。那样的话我觉得有做的价值。

但是这次的"剧空间プロ野球"不是网络游戏，下次做的是当然对应PLAY ON LINE的。

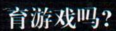
浜村：还要想做别的体











育游戏吗?

坂口:首先是足球游戏,美国那边会制作一些美式足球和蓝球游戏。

浜村:那么,美式足球、蓝球都做了。足球也应该做的吧!

坂口:现在还不好说,目前公司内制作人员的目标是做好PLAY ON LINE。

在"FFIX"内 又让CRYSTAL(水晶)复活了

浜村:"FFIX"予定在7月推出,明年春天发表"FF X",明年夏天发表"FFIX",我想一般人认为这是不可能的吧!

坂口:"FFIX"马上就完成制作了。《X》的脚本实际上也快完成了,在PLAY ON LINE上可以看到攻略情报,不过目前脚本部分还没有向外界公开。

浜村:在"FFIX"中,坂口先生也是导演之一吗?

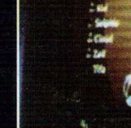
坂口:不是。我现在忙于电影方面的工作,制作"FFIX"时已没有什么关系了,不过最初脚本和游戏构架都是由我完成,而细微方面的制作其它的人应当会把握得很好,如果老是插嘴,会给人多管闲事的感觉(笑)。

浜村:"FFIX"里黑魔导师是主人公吧,水晶也出现了……

坂口:"FFIX"不是个位数的最后一部了吗?所以我想让它充满过去"FF"的感觉。于是黑魔导师出现了,久违了水晶也出现了。因此在"FFIX"的脚本设计中算是对以前这个系列一个总结吧!

浜村:世界观也以"VII、VIII"的近未来机械工业化,好像变回以前那种幻想类了。

坂口:角色和世界观是这样的,但也会给人盆景化的感觉。在故事中进入一个新的地区,不但可以让人有事件连续不断发生的效果感,也希望一张张的地图将给玩家带来的不仅仅是寻找的快乐。



"X"使用网络提供 攻略情报和事件

浜村:"FF X"时,游戏机虽不是电脑,但只要连接"PLAY ON LINE"就可以看到秘技和攻略。

坂口:用PLAY ON LINE的话能解决游戏中的问题,不过也少了很多乐趣。比如"哎呀,我忘了拿ミスリル剑了",话虽这么说心里还是挺期待的(笑)。所以考虑到此,接连PLAY ON LINE后将会新事件发生。

浜村:那么会有对应网络的其它事件吗?

坂口:我忙于游戏本体的制作,网络工作人员虽说了"我们在干",但并没有具体谈好约定。所以会发生在什么地方我不能确定。

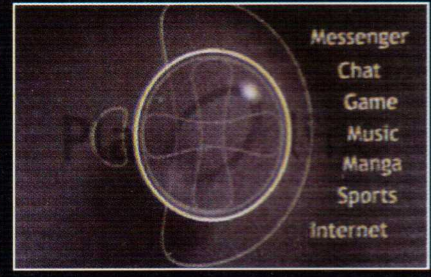
浜村:会发生什么事件呢?告诉我们吧。

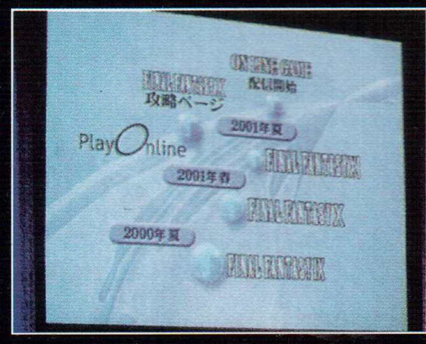
坂口:到底是什么我也不清楚,或许是费力打败BOSS后随机出现的物品可以在网上进行物品交换,这与上商店去买卖比起来大概有趣多了吧!

浜村:看来是挖不出什么情报了,这大概是作为余兴节目的附加价值了。

使用网络的话可以在 世界上找到一个 愿意与你一起玩的人

坂口:"X"使用PLAY ON LINE的话可以听音乐,发邮件,还可以聊天,"这个物品怎么用?"之类的交换情





报，大概还能物物交换，"FF X"会和玩家紧紧联系在一起的。

浜村："X"要在全世界出售500万套吧？不同国家的人都将使用PLAY ON LINE。

坂口：是吧，用英语，用日语什么情况都会有，我们这里是可以使用这两种语言的，不过，在"FF XI"中我们考虑用信号化了的语言进行通信。虽不能表达详细但可以在图像和目标之间作出选择。此如买卖东西可以用图像来选择，比如"○○买×



个"这样。

浜村：语言确实与国界没有关系啊。

坂口：这就是我们要作到的。让玩家享受到ON LINE GAME的乐趣。当然我们也想提供日语和英语以外的服务，但最终还是希望大家都用英语交谈。和异国的玩友交流是件有趣的事，文化和思想行动上的不同让人会有冒险的感觉。我们也会让网上服务很具特色的。让网上世界充满变化感。

浜村：改变世界？

坂口：只是说说(笑)，我们尽量作到英语懂得肤浅的人也可以很精通，比如"THX"(THANK YOU)"NP"(NO. PROBLEM)这样就很容易交流了。

浜村：那就是说和文法、发音全都无关喽。

坂口：对，什么过去式，文法语法都不用担心，只要单词明白就行，会话将很容易理解。

浜村：这样就可以在全世界范围内通讯了。

坂口：首先还得有英文基础才行哟。

浜村：有趣极了，您想得真周到。

坂口：现在为FF电影的制作颇费心思，当游戏评论员可是在用血跟时间交换(笑)。

浜村：连接网络，PS2可以用调制解调器，PC卡连接吗？这些何时发行呢？

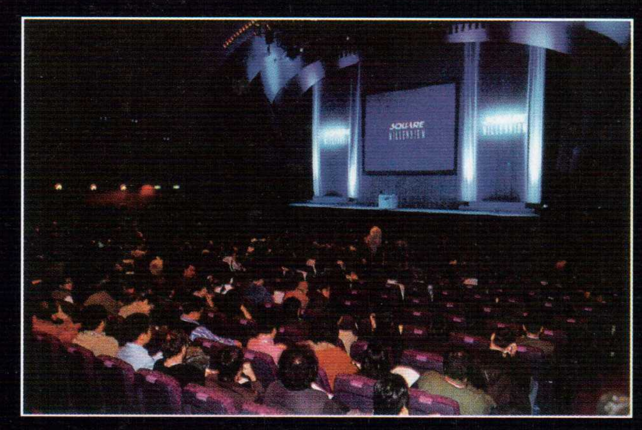
坂口：SCE的各位没有异议，技术方面也没有问题PS2可以用线和电话，携带电话也可以，如果有专用的调制解调器还可以和电视、卫星连接。

玩对应网络的游戏
还要考虑到电话费的问题

浜村：连接网络的话也将牵涉到电话费吧！

坂口：是的.在美国花30美元就可以常时接续（24小时），日本现在这方面还是有限制的，解决是早晚的事，这不仅是我们的问题，也是日本向网络时代迈进的必然一步。

浜村："FF XI"可以玩家



单独进行吗？"

坂口：不行，这是一部完全的网络游戏。

浜村：那么游戏所能售出的数量就会很大吧！在全世界范围内能卖出多少呢？

坂口：估计全世界内差不多700万套左右，当然那样的话接续也将定额，会费也会很便宜，值得期待。

PLAY ONLINE

史克威尔公司将从2001年开始使用因特网进行游戏，电子商务，情报配信等综合网络服务。不但可以多人数进行网络游戏，还可以在体育游戏中将真实的体育成绩反映其中。此外还可以在网上听到最新音乐，连载漫画也将开辟。现在《工薪族金太郎》的本宫宽和《SLAN DUNK》的井上雄彦已决定协助制作。当然为了让用户享受网络的乐趣，也有像E-MAIL一样的送信服务。





1999年游戏业界畅销软件 TOP100



以下软件全部为1998年12月28日～1999年12月6日期间的销售数量

第1位 GB
ポケットモンスター金(银)
口袋妖怪金(银)

任天堂　1999年11月21日发售
RPG　卡带　各3900日元

362万8624本

第2位 PS
ファイナルファンタジーⅧ
最终幻想Ⅷ

SQUARE　1999年2月11日发售
RPG　CD－ROM　7800日元

350万1807本

第3位 PS
バイオハザード3 LAST ESCAPE
生化危机3 LAST ESCAPE

CAPCOM　1999年9月22日发售
AVG　CD－ROM　6800日元

133万9022本

第4位 N64
ニンテンドウオールスター!大乱斗スマッシュブラザーズ
任天堂全明星大乱斗

任天堂　1999年1月21日发售
ACT　卡带　5800日元

130万8124本

第5位 PS
グランルーリスモ2
GT赛车2

SCE　1999年12月11日发售
RAC　CD－ROM　6800日元

114万5514本

第6位 PS
Dance Dance Revolution
劲舞革命

KONAMI　1999年4月10日发售
ACT　CD－ROM　5800日元

100万5441本

第7位 GB
游戏王デュエルモンスターズⅡ～暗界决斗记～
游戏王 Doal mouster Ⅱ～暗界决斗记

KONAMI　1999年7月8日发售
TAB　卡带　4500日元

89万7095本

第8位 PS
ダービースタリオン99
达比赛马

ASCII　1999年9月30日发售
SLG　CD－ROM　4800日元

79万8944本

第9位 PS
みんなのGOLF 2
大众高尔夫2

SCEI　1999年7月29日发售
SPG　CD－ROM　5800日元

78万2874本

第10位 GB
ポケモンピンボール
口袋妖怪弹珠台

任天堂　1999年4月14日发售
ACT　卡带　3800日元

76万5263本

排名	机种	游戏名	厂商/类型	媒体/价格	发售日	销量
11位	PS	実況パワフルプロ野球'98 開幕版 实况棒球'98 开幕版	KONAMI SPT	CD－ROM 5800日元	1999年7月22日发售	75万1864本
12位	PS	圣剑传说 LEGEND OF MANA 圣剑传说	SQUARE A・RPG	CD－ROM 6800日元	1999年7月15日发售	70万6342本
13位	PS	DINO CRISIS 恐龙危机	CAPCOM AVG	CD－ROM 5800日元	1999年7月1日发售	67万6703本
14位	PS	サガ フロンティア2 Saga・Frontier2	SQUARE RPG	CD－ROM 6800日元	1999年4月1日发售	67万5446本
15位	GB	ドラゴンクエストモンスターズ 勇者斗恶龙怪物篇	ENIX RPG	卡带 4900日元	1998年9月22日发售	67万1817本
16位	PS	ポケモンスタジアム2 口袋妖怪运动场2	任天堂 ACT	卡带 5800日元	1999年4月30日发售	66万8598本
17位	PS	モンスターファーム2 怪物农场2	テクモ SLG	CD－ROM 5800日元	1999年2月25日发售	64万0246本
18位	PS	どこでもいっしょ 到哪都在一起	SCEI 其它	CD－ROM 3800日元	1999年7月22日发售	62万8272本
19位	PS	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン4 实况 mnning eiveer	KONAMI SPG	CD－ROM 5800日元	1999年9月2日发售	60万8352本
20位	GB	ポケモンカードGB 口袋妖怪卡片GB	任天堂 ETC	卡带 3500日元	1999年12月18日发售	60万7193本
21位	GB	游戏王デュエルモンスターズ 游戏王 Dual mouster	KONAMI TAB	CD－ROM 4300日元	1998年12月17日发售	58万5244本
22位	PS	Dance Dance Revolution 2nd Remix 劲曲革命 2nd Romzx	KONAMI ACT	CD－ROM 5800日元	1999年8月26日发售	58万3669本
23位	PS	トルネコの大冒険2～不思議のダンジョン～ 多鲁尼哥大冒险2～不思议迷宫～	CHUN SOFT RPG	CD－ROM 6800日元	1999年9月15日发售	57万8227本
24位	GB	ゲームボーイ ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ GAME BOY 勇者斗恶龙Ⅰ・Ⅱ	ANIX RPG	卡带 4900日元	1999年9月23日发售	56万7782本
25位	PS	クロノ・クロス CHRONO・CORSS	SQUARE RPG	CD－ROM 5800日元	1999年11月18日发售	56万5489本
26位	PS	SD 高达 GGENERATION－0(ゼロ) SD 高达G世纪 ZERO	BANDAI SLG	CD－ROM 6980日元	1999年8月12日发售	49万7966本
27位	N64	ポケモンスナップ 口袋妖怪 NAP	任天堂 ETC	卡带 6800日元	1999年3月19日发售	49万5786本
28位	N64	ドンキーコング64 大金刚64	任天堂 ACT	卡带 7800日元	1999年12月10日发售	47万7474本
29位	PS	SIMPLE 1500シリーズ Vol.1 THE 麻雀 SIMPLT1500 系列 Vol.1 THE 麻雀	chatnoir TAB	CD－ROM 1500日元	1998年10月22日发售	47万7453本
30位	N64	マリオゴルフ64 玛莉奥高尔夫64	任天堂 SPG	卡带 6800日元	1999年6月11日发售	47万0779本
31位	PS	ファイナルファンタジーコレクション 最终幻想合集	SQUARE RPG	CD－ROM 6800日元	1999年3月11日发售	41万2366本
32位	PS	ウンジャマ・ラミー 拉米小子	ACE ACT	CD－ROM 5800日元	1999年3月18日发售	40万6449本
33位	GB	メダロット2 MEDAROT 2	Imgineer RPG	RPG 3980日元	1999年7月23日发售	40万2350本
34位	PS	エースコンバット3 王牌空战3	NAMCO SHT	CD－ROM 6800日元	1999年5月27日发售	39万5417本
35位	GB	ポケットモンスターピカチュウ 口袋妖怪比卡丘	任天堂 RPG	卡带 3000日元	1998年9月12日	39万2131本
36位	PS	ビートマニア Beat Mania	KONAMI ACT	CD－ROM 5800日元	1998年10月1日	39万0193本
37位	N64	マリオパーティ 玛莉奥 Party	任天堂 TAB	卡带 5800日元	1998年10月1日	37万6409本
38位	PS	SIMPLE 1500シリーズ Vol.10 THEビリヤード SIMPLE 1500 系列 Vol.10 THE 子弹枪	Chatnoir TAB	CD－ROM 1500日元	1999年4月22日发售	37万5532本
39位	PS	セガラリー2 世嘉拉力2	SEGA RAC	GD－ROM 5800日元	1999年1月28日发售	37万4885本
40位	GB	电车でGO!2 电车GO!2	DATE SLG	CD－ROM 5800日元	1999年3月18日发售	36万7603本
41位	N64	マリオパーティ2 玛莉奥 Party2	任天堂 SPG	卡带 5800日元	1999年12月17日发售	35万4846本
42位	PS	アークザラッドⅢ 妖精战士Ⅲ	SCEI RPG	CD－ROM 6800日元	1999年10月28日发售	34万1175本
43位	PS	クラッシュ・バンディクー3 古惑狼	PS ACT	CD－ROM 4800日元	1998年12月17日发售	34万1141本
44位	GB	ポケットモンスター(赤・绿・青) 口袋妖怪(赤・绿・青)	任天堂 RPG	卡带 3900日元	1996年2月27日发售	33万4949本
45位	N64	実況パワフルプロ野球6 实况棒球6	KONAMI SPG	卡带 7800日元	1999年3月25日发售	32万3217本
46位	N64	ゼルダの传说时のオカリナ 赛尔达传说时之笛	任天堂 A・RPG	卡带 6800日元	1998年11月21日发售	31万8616本
47位	PS	ヴアルキリープロファイル 女神传说	ANIX RPG	CD－ROM 6800日元	1999年12月22日发售	31万1630本
48位	PS	游戏王 真デュエルモンスターズ 游戏王真 Dval monster Digitoys	KONAMI TAB	卡带 5800日元	1999年12月9日发售	30万4012本
49位	DC	シーマン～禁断のペット～ Seaman～禁断之宠物～	Digitoys SLG	GD－ROM 6800日元	1999年7月29日发售	30万3994本
50位	PS	ワールドスタジアム3 世界棒球3	NAMCO SPG	CD－ROM 5800日元	1999年4月8日发售	30万3934本

排名	机种	名称	中文名	厂商	类型	媒体	价格	发售日	销量
51位	PS	フロントミッションサード	前线任务3	SQUARE	S・RPG	CD－ROM	6800日元	1999年9月2日发售	29万8342本
52位	PS	ビートマニア APPEND GOT TAMIX	Beat Mania－Append got tamix	KONAMI	ETC	CD－ROM	2800日元	1999年5月27日发售	29万8122本
53位	PS	ビートマニア APPEND 3rd Mix	Beat Mania－Append 3rd Mix	KONAMI	ETC	CD－ROM	2800日元	1999年12月23日发售	29万7854本
54位	PS	ときめきメモリアル2	心跳回忆	KONAMI	SLG	CD－ROM	6800日元	1999年11月25日发售	29万5377本
55位	PS	サルゲッチュ	捉猴记	SCEI	ACT	CD－ROM	5800日元	1999年6月24日发售	29万3564本
56位	PS	SILENT HILL	寂静山丘	KONAMI	AVG	CD－ROM	5800日元	1999年3月4日发售	29万3494本
57位	PS	チョコボレーシング	陆行鸟赛车	SQUARE	RAC	CD－ROM	5800日元	1999年3月18日发售	29万1098本
58位	PS	チョコボの不思議なダンジョン2	陆行鸟的不思议迷宫2	SQUARE	RPG	CD－ROM	6800日元	1998年12月23日发售	29万0250本
59位	DC	ソウルキャリバー	Soul Cali Dor	NAMCO	对战ACT	GD－ROM	5800日元	1999年8月5日发售	28万8604本
60位	PS	テイルズオブファンタジア	幻想传说	NAMCO	RPG	CD－ROM	5800日元	1998年12月23日发售	28万2855本
61位	PS	レジェンドオブドラグーン	龙骑士传说	SCEI	RPG	CD－ROM	6800日元	1999年12月2日发售	28万2141本
62位	PS	ワールドアームズ2ndイグニッション	WILD ARMS 2	SCEI	RPG	CD－ROM	6800日元	1999年9月2日发售	28万0038本
63位	GB	ペルソナ2罪	Presona2－罪	ATLUS	RPG	CD－ROM	6800日元	1999年6月24日发售	27万5004本
64位	PS	Jリーグプロサッカークラブをつくろう!	联盟球会	DC	SLG	GD－ROM	6800日元	1999年9月30日发售	27万4619本
65位	PS	ジョジョの奇妙な冒険	乔乔的奇妙冒险	CAPCOM	对战ACT	CD－ROM	5800日元	1999年10月14日发售	26万2132本
66位	DC	SONIC ADVENTURE	索尼克大冒险	SEGA	ACT	GD－ROM	5800日元	1998年12月23日发售	26万2093本
67位	PS	スーパーロボット大戦コンプリートボックス	超级机器人大战CB	BANPRESTO	S・RPG	CD－ROM	6800日元	1999年6月10日发售	25万9467本
68位	N64	ピカチュウげんきでちゅう	流行中的比卡丘	任天堂	ETC	卡带	9800日元	1998年12月12日	25万3453本
69位	PS	デジモンワールド	数码怪兽世界	BANDAI	RPG	CD－ROM	5800日元	1999年1月28日发售	24万6859本
70位	PS	パチスロアルゼ王国2	柏者哥～阿尔塞王国2	阿尔赛	柏青哥	CD－ROM	5800日元	1999年11月25日发售	24万6045本
71位	PS	みんなのGOLF(ザ・ベスト)	大众高尔夫(The Best)	SCEI	SPG	CD－ROM	2800日元	1999年3月25日发售	24万0471本
72位	DC	THE HOUSE OF DEAD 2	死亡之屋2	SEGA	SHT	CD－ROM	5800日元	1999年3月25日发售	23万4755本
73位	PS	実況パワフルプロ野球'98決定版	实况棒球'98决定版	KONAMI	SPG	CD－ROM	4800日元	1999年12月23日发售	23万3128本
74位	PS	ストリートファイターZERO3	街头霸王ZERO3	CAPCOM	对战ACT	CD－ROM	5800日元	1998年12月23日发售	23万2449本
75位	GB	I. Q FINAL	I. Q FINAL	SCEI	PUZ	CD－ROM	4800日元	1998年12月23日发售	23万2080本
76位	PS	ビートマニア APPEND 4th MIX	Beat Maina appind 4th mis	KONAMI	ETC	CD－ROM	2800日元	1999年9月9日发售	23万0438本
77位	PS	パラサイト・イヴ2	生前夜2	SQUARE	AVG	CD－ROM	2800日元	1999年12月16日发售	22万2883本
78位	PS	バスランディング	Bus Landing	ASCII	SPG	CD－ROM	5800日元	1999年1月14日发售	22万0484本
79位	GB	マリオゴルフ	玛莉奥高尔夫	任天堂	SPG	卡带	3800日元	1999年8月10日发售	21万9831本
80位	PS	ギターフリークス	疯狂吉它	KONAMI	ACT	CD－ROM	5800日元	1999年7月29日发售	21万5384本
81位	GB	R4－RIDGE RACER TYPE 4	山脊赛车4	NAMCO	RAC	CD－ROM	5800日元	1998年12月3日发售	20万2657本
82位	N64	オウガバトル64	皇家骑士团4	任天堂	S・RPG	卡带	7800日元	1999年7月14日发售	20万0770本
83位	PS	クロノ・トリガー	超时空之轮	SQUARE	RPG	CD－ROM	4800日元	1999年11月2日发售	19万9969本
84位	PS	スーパーロボット大戦F完結篇	超级机器人大战F完结篇	BANPRESTO	S・RPG	CD－ROM	6800日元	1999年4月15日发售	19万7039本
85位	PS	グランツーリスモ(ザ・ベスト)	GT赛车(The Best)	SCEI	RAC	CD－ROM	2800日元	1999年3月25日发售	19万2685本
86位	PS	SIMPLE 1500 シリーズ	Vol. 2THE 麻雀	Chatnoir	TAB	CD－ROM	1500日元	1998年10月22日发售	19万1440本
87位	DC	バーチャストライカー2ver 2000.1	VR射手2ver 2000.1	SEGA	SPG	CD－ROM	5800日元	1999年12月2日发售	19万0235本
88位	DC	プロ野球チームをつくろう!	棒球创造会	SEGA	SLG	CD－ROM	5800日元	1999年8月5日发售	18万7594本
89位	PS	オメガブースト	Omega Bost	SCEI	SHT	CD－ROM	5800日元	1999年4月22日发售	18万7075本
90位	PS	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3	实况足球3～最终版	KONAMI	SPG	CD－ROM	4800日元	1998年11月12日发售	18万3042本

排名	机种	名称	厂商 / 类型	媒体 / 价格	发售日	数量
91位	GB	ゼルダの传说梦みる岛 DX 赛尔达传说梦之岛 DX	任天堂 ACT	卡带 3500 日元	1998 年 12 月 12 日发售	18 万 1368 本
92位	WS	チョコボの不思议なダンジョン for ワンダースワン 陆行鸟不思议迷宫 forws	BANDAI RPG	卡带 3800 日元	1999 年 3 月 4 日发售	17 万 5987 本
93位	PS	バストアムーブ 2～ダンス天国 MIX～ Brst move2	ENIX ACT	CD－ROM 5800 日元	1999 年 4 月 15 日发售	17 万 5921 本
94位	PS	ギャロップレーサー3 Gauop Race3	TECMO RAC	CD－ROM 5800 日元	1999 年 3 月 18 日发售	17 万 4094 本
95位	PS	ファイヤープロレスリング G 火焰挥角 G	HUMAN ACT	CD－ROM 5800 日元	1999 年 6 月 24 日发售	17 万 3976 本
96位	PS	桃太郎电铁 V	HUDSON TAB	CD－ROM 5800 日元	1999 年 12 月 16 日发售	17 万 2809 本
97位	DC	首都高バトル 首都高 BATTLE	元气 RAC	CD－ROM 5800 日元	1999 年 6 月 24 日发售	16 万 0711 本
98位	PS	幻想水浒传 II	KONAMI RPG	CD－ROM 5800 日元	1998 年 12 月 17 日发售	15 万 9908 本
99位	PS	弟切草苏生篇	CHUN SOFT AVG	CD－ROM 4800 日元	1999 年 3 月 25 日发售	15 万 7681 本
100位	GB	宇宙战舰ヤマト遥かなる星イスカンダル 宇宙战舰～遥远之星依斯卡达尔～	BANDAI SLG	CD－ROM 6800 日元	1999 年 2 月 4 日发售	15 万 7362 本

以游戏类型评选的 TOP 5

以下最后种类型的游戏发售数量排名，从名次和数量上看，RPG、AVG 和 ACT 游戏占了绝大多数，这也体现出这种类型的生命力。

ACT

排名	机种	名称	数量
1	N64	任天堂全明星大乱斗	130 万 8124 本
2	PS	DDR	100 万 5441 本
3	N64	口袋妖怪运动场	66 万 8598 本
4	PS	DDR 2ND REMIX	58 万 3669 本
5	N64	大金刚 64	47 万 7474 本

RPG

排名	机种	名称	数量
1	GB	口袋妖怪金（银）	362 万 8624 本
2	PS	最终幻想Ⅷ	350 万 1807 本
3	PS	圣剑传说	70 万 6342 本
4	PS	Saga Frontier	67 万 5446 本
5	PS	勇者斗恶龙怪物篇	67 万 1817 本

SLG

排名	机种	名称	数量
1	PS	达比赛马 99	79 万 8944 本
2	PS	怪物农场 2	64 万 0246 本
3	PS	SD 高达 G 世纪 ZERO	49 万 7966 本
4	PS	电车 GO！2	36 万 7603 本
5	DC	Seaman～禁断之宠物～	30 万 3994 本

RAC

排名	机种	名称	数量
1	PS	GT 赛车 2	114 万 5514 本
2	DC	世嘉拉力 2	37 万 4885 本
3	PS	陆行鸟赛车	29 万 1098 本
4	PS	山脊赛车 4	20 万 2657 本
5	PS	GT 赛车（The Best）	19 万 2685 本

AVG

排名	机种	名称	数量
1	PS	生化危机 3	114 万 5514 本
2	PS	恐龙危机 3	37 万 4885 本
3	PS	寂静山丘	29 万 1098 本
4	PS	寄生前夜 2	20 万 2657 本
5	PS	弟切草苏生篇	19 万 2685 本

ETC

排名	机种	名称	数量
1	GB	游戏王 II	89 万 7095 本
2	GB	口袋妖怪弹球台	76 万 5263 本
3	PS	到哪都在一起	62 万 8272 本
4	GB	口袋妖怪卡片	60 万 7193 本
5	GB	游戏王	58 万 5244 本

1999 年全年各月销售第 1 名

月份	机种	名称	数量
1 月	GB	游戏王	30 万 1280 本
2 月	PS	最终幻想Ⅷ	298 万 0816 本
3 月	PS	最终幻想Ⅷ	35 万 7930 本
4 月	PS	Saga · Frontier2	56 万 7598 本
5 月	N64	口袋妖怪运动场 2	40 万 5566 本
6 月	N64	玛莉奥高尔夫 64	22 万 5069 本
7 月	GB	游戏王 II	59 万 6661 本
8 月	PS	SD 高达 G 世纪 ZERO	40 万 4226 本
9 月	PS	生化危机 3	100 万 5020 本
10 月	PS	达比赛马	68 万 5372 本
11 月	GB	口袋妖怪金（银）	186 万 4049 本
12 月	GB	口袋妖怪金（银）	176 万 4579 本

PS 软件 TOP10

排名	名称	数量
①	最终幻想Ⅷ	350 万 1807 本
②	生化危机 3	133 万 9022 本
③	GT 赛车 2	114 万 5514 本
④	DDR	100 万 5541 本
⑤	达比赛马 99	79 万 8944 本
⑥	大众高尔夫	78 万 2874 本
⑦	实况棒球 99 开幕版	75 万 1864 本
⑧	圣剑传说	70 万 6342 本
⑨	恐龙危机	67 万 6703 本
⑩	Saga Frontier2	67 万 5446 本

DC 软件 TOP10

排名	名称	数量
①	世嘉拉力 2	37 万 4885 本
②	Seaman～禁断之宠物～	30 万 3994 本
③	Soul carlibur	28 万 8604 本
④	J 联盟创造会	27 万 4629 本
⑤	索尼克大冒险	26 万 2093 本
⑥	死亡之屋 2	23 万 4755 本
⑦	VR 射手 2	19 万 235 本
⑧	棒球创造会	18 万 7594 本
⑨	首都高 BATTLE	16 万 711 本
⑩	力量之石	13 万 7251 本

N64 软件 TOP10

排名	名称	数量
①	任天堂全明星大战斗	130 万 8124 本
②	口袋妖怪运动场	66 万 8598 本
③	口袋妖怪 NAP	49 万 5786 本
④	大金刚 64	47 万 7474 本
⑤	玛莉奥高尔夫 64	47 万 779 本
⑥	玛莉奥 PARTY	37 万 6409 本
⑦	玛莉奥 PARTY2	35 万 4846 本
⑧	实况棒球 6	32 万 3217 本
⑨	撒尔达传说～时之笛～	31 万 8616 本
⑩	流行中的比卡丘	25 万 3453 本

GB 软件 TOP10

排名	名称	数量
①	口袋妖怪金（银）	362 万 8628 本
②	游戏王 II	89 万 7095 本
③	口袋妖怪弹球台	76 万 5263 本
④	勇者斗恶龙怪物篇	67 万 1817 本
⑤	口袋妖怪卡片 GB	60 万 7193 本
⑥	游戏王	58 万 5224 本
⑦	GB 勇者斗恶龙 I · II	56 万 7782 本
⑧	MEDAROT2	40 万 2350 本
⑨	口袋妖怪比卡丘	39 万 2131 本
⑩	口袋妖怪（赤、绿、青）	33 万 4949 本

99 年各厂商贩买软件排名 TOP 10

从数量上看，任天堂的老大地位依然雷打不动，而 KONAMI 借新的创意荣登第二宝座，看来大家最喜欢的 SQUARE 要想有所突破，就必须朝着多元化和新创意的路线发展。

排名	名称	数量	本数
1	任天堂	1105 万 4218 本	17 本
2	KONAMI	765 万 5833 本	18 本
3	SQUARE	716 万 3993 本	10 本
4	SCEI	535 万 3480 本	13 本
5	CAPCOM	251 万 0306 本	4 本
6	ENIX	172 万 7151 本	4 本
7	SEGA	152 万 4181 本	6 本
8	NAMCO	147 万 3467 本	5 本
9	BANDAI	107 万 8174 本	4 本
10	CHATNOIR	104 万 4426 本	3 本

游戏 经典场面欣赏 BIO HAZARD CODE:VERONICA

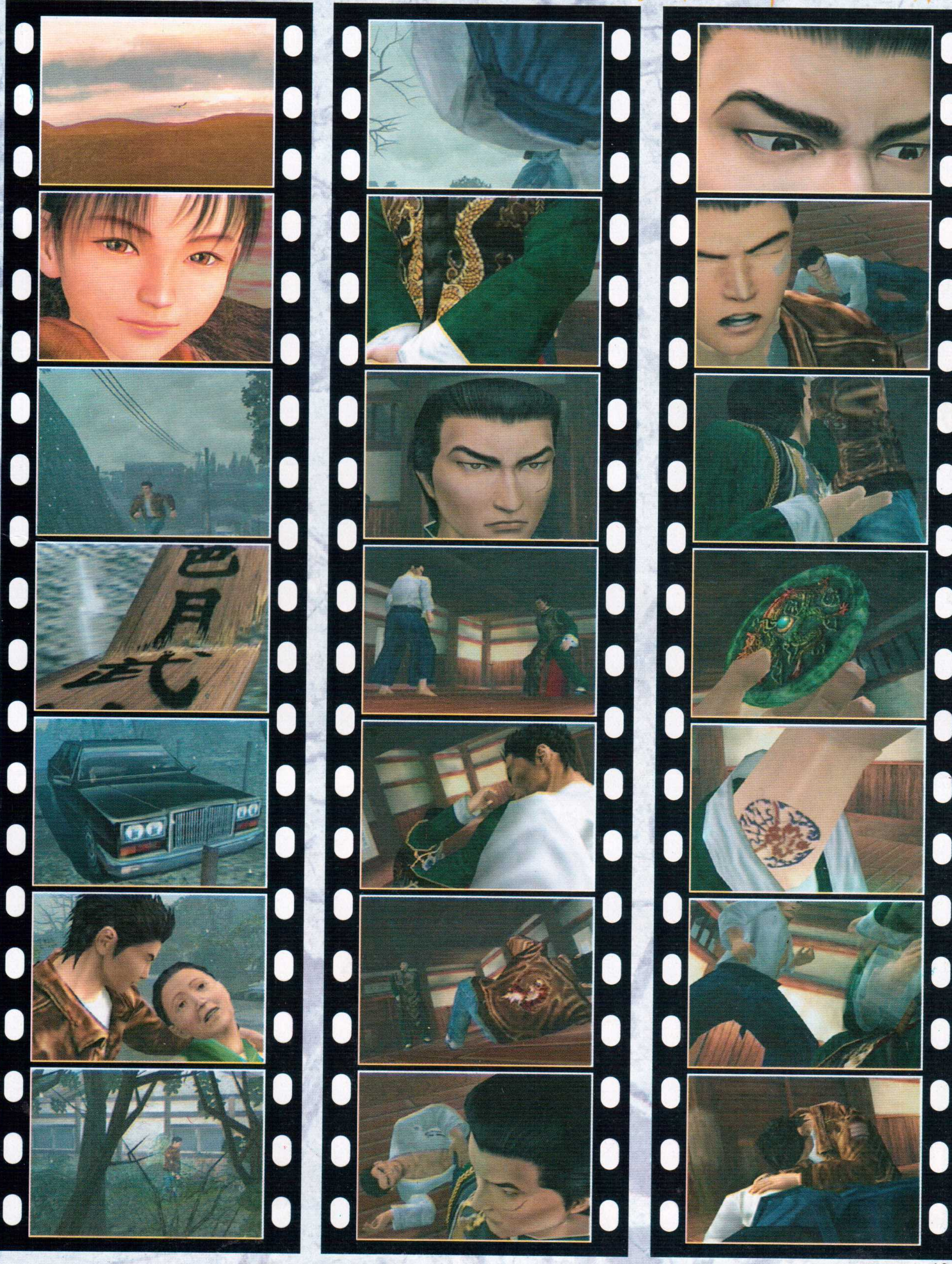






游戏 经典场面欣赏

莎木 一章~横须贺



新闻 东瀛情报

NEWS& EVENT

泷泽秀明再次冲击



日本青春偶像多得数不胜数，其中不乏人气极高之辈，泷泽秀明就是这一代青春偶像之中的"明星"。自从去年担任《魔女的条件》的男主演之后，泷泽秀明的人气也随着这部日剧的成功而大幅度上升。

可能是考虑到泷泽秀明近期的人气直升，一直是以出产精典作品而著称的富士电视台在新世纪初力邀泷泽秀明出演最新作品《太阳没有沉没》。故事的内容是讲一名高校生(泷泽秀明饰)因为他母亲在医院突然逝世，而深信自己母亲之死与医院治疗疏忽有关，所以便独息展开了调查，随着调查的逐渐展开而引起了全社会的关注。本剧的女主角由大泷泽秀明9岁的松雪泰子(27岁)出任。

另据日方新闻媒体称，泷泽秀明因第一次出演男主演便使影片荣登1999前半年收视率排行第一名(魔女的条件)，所以富士电视台想"借用"泷泽秀明的"幸运之身"来开拓前半年电视市场。

本上真奈美情人节握手会

2000年2月13日，情人节前夕，日本女名星本上真奈美在东京涉谷书店举办了自己最新写真集《DIS OF HEAVEN》的发卖纪念握手会，本上真奈美的这本写真集制作时间长达2年半，写真集的取景地极多，包括日本的信州、伊豆及西班牙等地。

为了体现本次写真集的珍贵及这次握手会的特色，这里的握手会招待了500名FANS参加，并且每名参加握手会的FANS也将会得到本上真奈美和她妹妹共同制作的情人节巧克力。

Morning 娘将出演电影



这是一部描写女子接力赛跑运动队的故事，组合中8名女孩将饰演运动队中的运动员，期待她们有良好的表现。

新世纪、新明星，深田恭子高歌猛进



近日青春女星深田恭子在电影、电视、歌唱甚至绯闻方面都获得了极好的"成绩"，因此公司便在今年前半年为她安排了大量的活动。首先，深田恭子所属公司推出了新影片《死者之学园祭》，女主演为深田恭子，而男主角则决定从深田恭子的FANS中招募。那么男FANS的问题解决之后，女FANS们怎么办呢?在深田恭子与黑木瞳主演的日剧"IMAGINE"中主题曲"闪耀之瞬间"是由恭子所演唱的，自这歌的单曲发行时则会重新录制，将会有一名幸运的女FANS被选举出来与恭子共同演唱。据说挑选女FANS的工作将由恭子亲自把关。

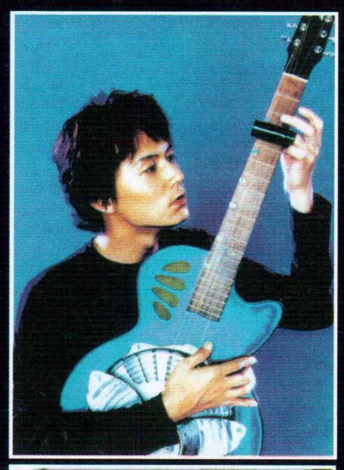
KINKI KIDS 在香港举行演唱会

目前在日本火爆至极的偶像组合KINKI KIDS(堂本刚和堂本光一)在2000年2月26日到27日在香港举行大型演唱会(很遗憾在内地暂时没有这种安排)，据日方人士称，本次演唱会将完全按KINKI KIDS在日本的演唱会的规模安排，从舞台设计到灯光及所用服装都完全由日本演唱会COPY而来。相信不久以后，在一些地方应该可以买到香港演唱会的VCD，到时再一睹兄弟俩的风采吧!



江口洋介与森高千里的结晶

2000年2月9日下午3时许，江口洋介与森高千里的爱情结晶顺利诞生。不过，在女儿诞生时，江口洋介因正在拍摄《蒙娜丽莎的微笑》而没能在现场。据日方称，森高千里为了照顾女儿而在短时间内不会考虑到复出的问题。







木村佳乃

Yoshion Kimura

出生日期:10-4-1976
年龄:23岁
出生地点:东京都
星座:白羊座
血型:A型
身高:167cm
三围:B81/W58/H83
嗜好:映画鉴赏、看电影
专长:游泳、骑马、英语







福山雅治
Masaharu Fukuyama

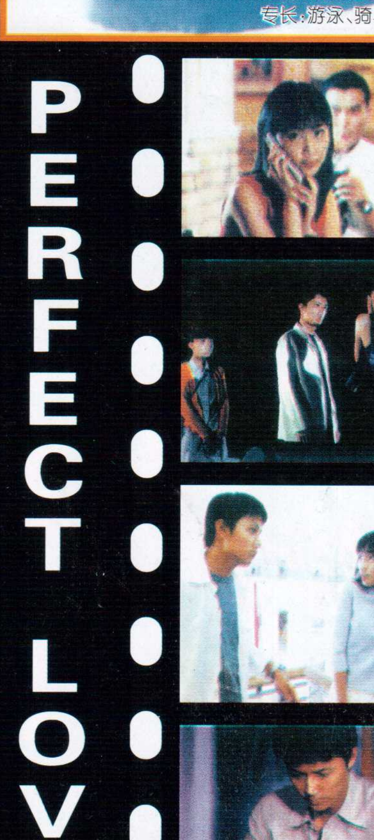


木村佳乃出道以来，曾一直主力于电视剧与及广告方面发展，还记得早期的木村佳乃经常被人把她与“玉女”松隆子作比较，并说是松隆子的劲敌等等！可见她的形象很早之前已被普通遍的认同和接受！

出生自东京的木村佳乃96年正式加入艺能界，并在首个日剧“给予元气”(NHK)已担女主角，而她在继后所参演之日剧，有很多大家熟悉的作品，例如“银狼怪奇档案”、“将太的寿司”、“协奏曲”、“Brothers”及“世纪末之诗”等均有突出的表现。97年，木村佳乃冯着演出话题性电影“失乐园”而夺得98年ELANDOLL电影赏的“最佳新人赏”，及第21届日本电影金影奖的“最佳新人赏”，锋芒毕露！99年她与反町隆史及江角真纪子合演的富士日剧“Over Time”，演出变甚受好评。

而于99年夏季的剧目中，木村佳乃与福山雅治共同出演具有相当人气的“PERFECT LOVE”，在剧中木村佳乃所演的角色小山田千草的形象被许多FANS给予了相当高的评价。

PERFECT LOVE











SPEED

96年1月13日由岛袋宽子、今井绘理子、上原多香子、新垣仁绘四个冲绳少女组成的，由于出道时间正是女子组合还未广泛接受的年代，再加上她们拥有一幅美丽的面孔，令到SPEED能够在初出道时突围而出，而且SPEED的人气度更不断地上升，拥有现今日本女子组合大姐级地位的SPEED突然在去年的10月5日宣布解散，令不少SPEED的支持者不断在其官方网面上希望SPEED不要解散。虽然说是突然，但其实早于上原多香子推出个人SINGLE“my first love”时，外间已传出SPEED解散而个人发展的消息。在3月31日正式解散之前，SPEED终于在去年12月完成了她们最后一次的全国巡回演唱会，并于同月全部完成，她们只等待3月31日的来临。



SPEED FORRVER……

SPEED之大事回顾

1995.10.17　4人由冲绳往东京发展
1995.10.20　在“THE 夜田”上初次演出
1996.1.13　4人正式组成SPEED
1996.4.29　“BODY&SOUL”初次录音
1996.8.5　推出首张SINGLE“BODY&SOUL”
1996.10.13　Nippon放送的“HISPEED行!!”开始播放
1997.1.5～11　在洛杉机拍摄首本写真集—“SPEED”
1997.5.21　推出首张ALBUM“Starting Over”
1998.7.11　电影“ANDROMEDIA”
1998.7.18　举行首次全国巡回演唱会“SPEED TOUR 1998 RISE”
1999.3.25　上原多香子推出首张个人SINGLE“my first love”
1999.6.30　新垣仁绘推出首张个人SINGLE“INORI”
1999.8.18　岛袋宽子推出首张个人SINGLE“AS TIME GOES BY”
1999.10.5　SPEED宣布解散
1999.11.2　推出最后张SINGLE“Long Way Home”
1999.11.20　举行最后全国巡回演唱会“SPEED DOME TOUR 1999REAL LIFE”
1999.12.22　推出SPEED FINAL ALBUM“Carry On my way”
1999.3.31　SPEED正式解散

曾获奖项

第29届日本有线大奖—新人奖
第38届日本RECORD大奖—新人奖
第34届GOLDEN ARROW大奖—音乐新人奖
第11届日本GOLD DISC大奖—Best 5New Artist奖
第30届全日本有线放送大奖—吉田正奖
第30届日本RECORD SALES大奖—GOLDEN奖第2位
第39届日本RECORD大奖—“WHITE LOVE”优秀作品奖
第12届日本GOLD DISC大奖—Best Pop Album of The Year
第31届全日本有线放送大奖—读卖Television奖
第11届日刊SPORTS映画大奖新人奖

SINGLE

1996.8.5　1st SINGLE“BODY&SOUL”
1996.11.18　2nd SINGLE“STEADY”
1997.3.26　3rd SINGLE“GO! GO! Heaven”
1997.8.6　4th SINGLE“Wake Me Up”
1997.10.15　5th SINGLE“WHITE LOVE”
1998.2.18　6th SINGLE“my graduation”
1998.7.1　7th SINGLE“ALIVE”
1998.10.28　8th SINGLE“ALL MY TURE LOVE”
1999.2.17　9th SINGLE“precious Time”
1999.5.19　10th SINGLE“Breakin' out bo the morming”
1999.11.2　11nd SINGLE“Long Way Home”
1999.3.25　上原多香子Solo Single“my first love”
1999.6.30　新垣仁绘Solo Single“INORI”
1999.8.18　岛袋宽子Solo Single“AS TIME GOES BY”
1999.9.29　上原多香子Solo Single“Come close to me”

ALBUM

1997.5.21　1st ALBUM“Starting Over”
1998.4.29　2nd ALBUM“RISE”
1998.12.16　Best ALBUM“MOMENT”
1999.12.22　FINAL ALBUM“Carry On way”

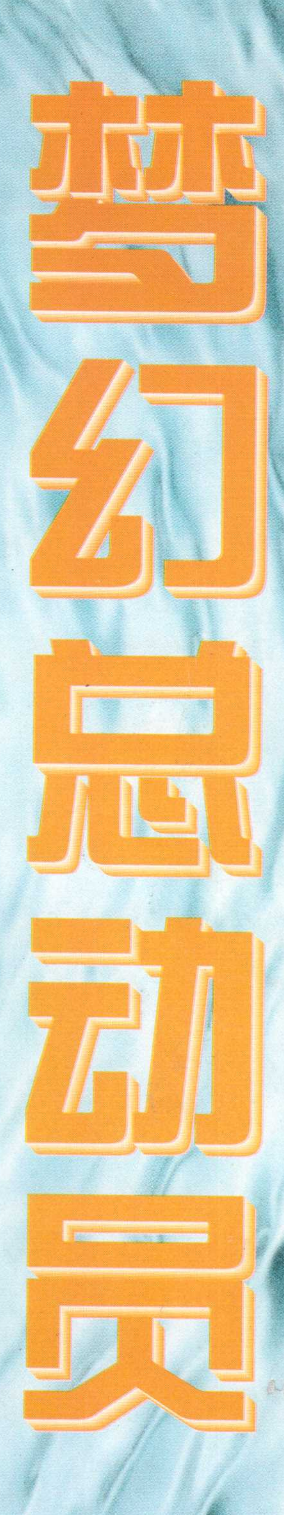
写真集

1997.4.25　“SPEED”
1998.11.14　“SPEED YES, LOVE! make a rising”









《梦幻总动员 3》即日推出，附送豪华海报！

●定价：15.00元



鸣谢:北京网易公司



■统一刊号: ISSN1005－250X / CN46－1039 /G3 ■定价:7.90 元